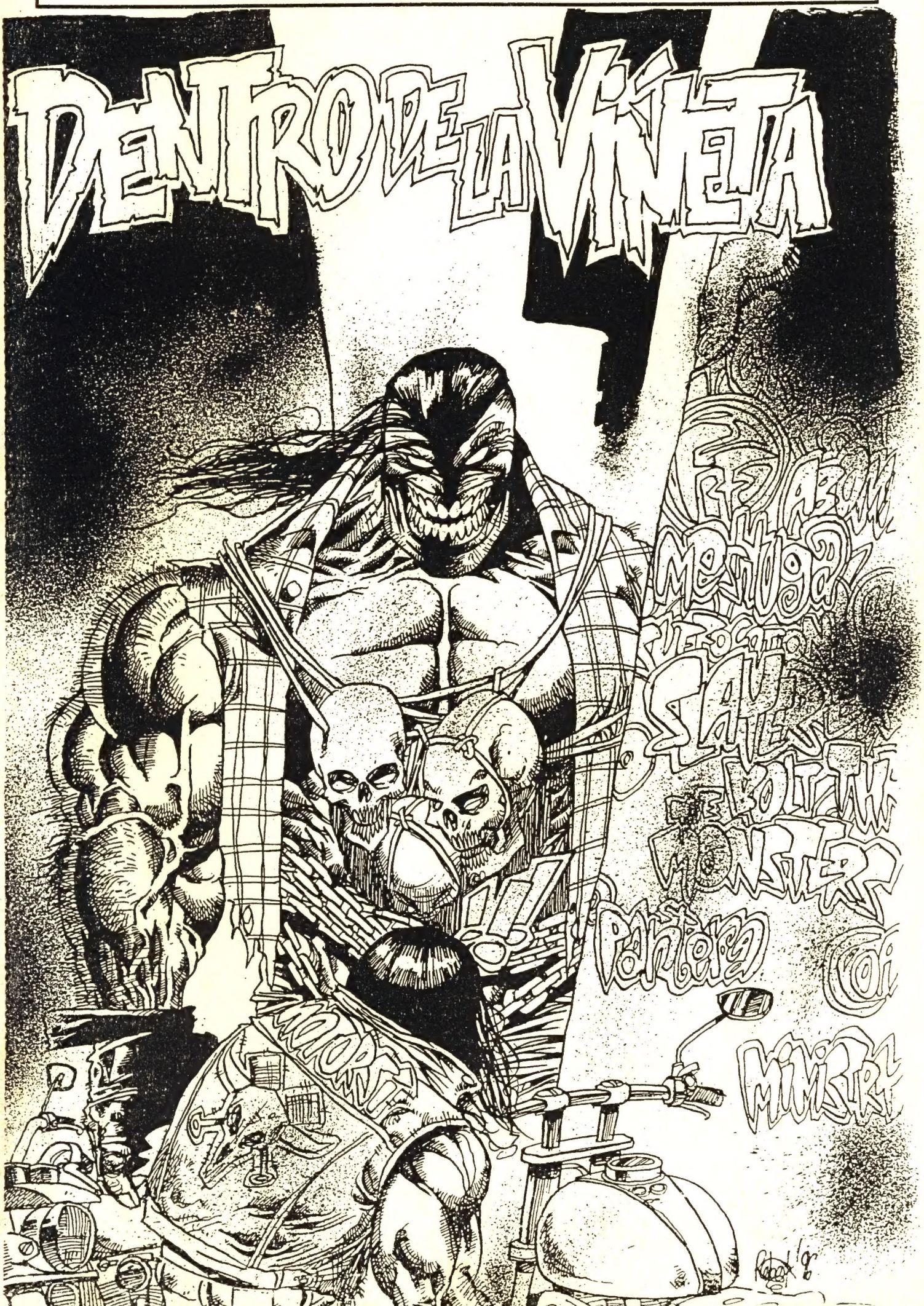
Número 8 - ENERO de 1997 - 225 pts.-

DENTRO DE LA VIÑETA



LOS HECHOS: Con motivo de la estancia en Asturias de Enrique Sánchez Abulí durante la pasada edición de la Semana Negra de Gijón, se llevó a cabo un enfrentamiento ajedrecistico entre este que os escribe y el popular guionista de Torpedo, tras haber sido aplazado en varias ocasiones. Por medio, una curiosa apuesta, si yo vencia, el resultado del enfrentamiento aparecería en la sección habitual de la serie Torpedo, sino aparecería en las páginas de este modesto fanzine. Por cierto, perdí.

CONCLUSION: Como las deudas de juego son sagradas y nos gusta cumplir lo prometido, el resultado de este enfrentamiento fue.....

ENRIQUE S. ABULÍ: 4
JORGE IVAN A. : 0

SENTENCIA: Tras haber tenido en cuenta el atenuante de la conocida pericia sobre el tablero de Abulí, prometemos intentar alcanzar un resultado más digno en la próxima ocasión..... ¡Qué la habrá!

CUADROS

Marcos Molduras

CLASES DE PINTURA

C/ Pelayo, 15
Versalles

Telf. 98/551 08 13
33400 Avilés - ASTURIAS

Majafrán Juguetes

Todo *para el* Carnaval

Rui Pérez, 3
Tlfno. (98) 556 37 33
Rivero, 87
Tlfno. (98) 554 33 50
33400 AVILÉS

Avda. Eysines, 17
Tlfno. (98) 553 08 70
33450 PIEDRAS BLANCAS

¡¡¡ Muchas cosas han sucedido estos meses !!!..... las primeras jornadas el cómic de Avilés (¿estuvistéis, verdad?), la sexta edición del Salón de Gijón, la salida del Sbrindolin, el crecimiento de Cactus Comics, el cierre de la línea de comics de Zinco, el pase del programa de radio "Dentro de la Viñeta" a Radio Gozón (107.5 FM..... a las 7:35 de la tarde los martes, y repetido los miercoles a las 10:05 de la noche), lo que hace que la audiencia no sea sola la avilesina, sino que en tambien se sintonize en Gijón y gran parte de la geografía asturiana, el cierre del Hechicero" y de "Norma Gijón"..... y muchas cosas más.

¡Sí, lo sé!, ¡Con todo esto no trato de escaquearme! ya sé que en la editorial del número anterior había dicho que "intentaría mantener la periodicidad de forma religiosa", y una vez más este número ha salido con más retraso del que debería haber tenido (lo que se convierte ya en una mala costumbre).... lo único que puedo decir es un sincero "lo siento".

Otra de las cosas "obvias" es la ausencia de suplemento, que pese a que la circunstancia especial era su inclusión, supongo que al igual que yo, ya os habriáis acostumbrado. El motivo tiene fácil explicación, nuestro colega y amigo Andrea Parissi ha sacado una nueva revista (Sbrindolin ¿aun no la conoces? ¿a que esperas?) con lo que el Microphonie a quedado en un segundo plano, y es casi imposible que ambas revistas coincidamos en la publicación de nuestros respectivos ejemplares, asi que como solución alternativa solo se nos ha ocurrido, que esos "suplementos" sean ahora publicados en solitarios a un precio simbólico, cuando la ocasión lo requiera, asi que estad atentos.

En lo que ha este número se refiere, como podréis comprobar, la sección de Viñeta Deluxe ha ganado en espacio y se ha afianzado con la maquetación propuesta en el número anterior, hemos matizado más el monográfico (dándole un aspecto distinto al resto de artículos), continuan nuestras secciones habituales a las que se suma la de "Outsiders" de Normán Fernández, destinada a dar a conocer autores que para el autor de la sección estan poco reconocidos pese a su grancalidad.....; y aunque ha sido dificil hemos conseguido mantener el precio. Por otro lado, el ranking ha quedado desfasado y suprimido a última hora, asi como algunas noticias que se habían "caducado", por cierto, esta será una de las secciones que más trataré de reforzar para el dentro de la Viñeta nº 9 (que podéis estar seguros que lo habrá).

Otra novedad en cuanto al contenido, es una nueva sección dedicada a comentar series de material inédito en nuestro pais, en este número se centra en la serie de la editorial D.C. "Spectre"..... ¿se os ocurre un nombre adecuado para la sección? (espero vuestras cartas).

Especial mención merece el hecho de que los colaboradores continuan creciendo, ya no solo en lo que a textos se refiere, sino que se nota especialmente en el apartado gráfico, donde damos la bienvenida como colaboradores oficiales a Sergio Sandoval, Victor Barba, Angel Unzueta y Enric Rebollo (nuestro portadista de este número) entre otros....

Como os decía habrá número 9, que en realidad será el decimo de la revista, y para su salida ya debería estar pasada esta transición de 2 números hacía el "Dentro de la Viñeta" definitivo, en el que recuperaremos (mínimo) las 40 páginas..... mientras tanto, estad atentos a una nueva apuesta de Cactus Comics, cuyo primer lanzamiento será un especial del Juez Dredd.

Espero vuestras críticas y comentarios en la dirección del fanzine:

"Dentro de la Viñeta"
Apartado de Correos 761
Avilés 33400 Asturias

Jorge Iván Argiz

SUMARIO

SECCIONES:

pg.3 EDITORIAL
pg.4 VIÑETA DELUXE
pg.13 LA NOTICIA
pg.15 MONOGRAFICO
pg.23 DESDE PARÍS
pg.28 OUTSIDERS
pg.34 DENTRO DE LA PANTALLA

ARTÍCULOS:

pg.8 MANUAL PARA LA DESTRUCCIÓN DE UN PERSONAJE
pg.25 ESQUELA POR UN BÁRBARO
pg.30 EL ANGEL VENGADOR PASEA POR EL PAPEL

ILUSTRACIONES:

pg.16 PICARA Y GAMBITO (por David Martínez)
pg.29 BATMAN & COMPANY (por Jorge Vidal)

COMIC:

pg.24 TEMIDO (por Luis Durán)

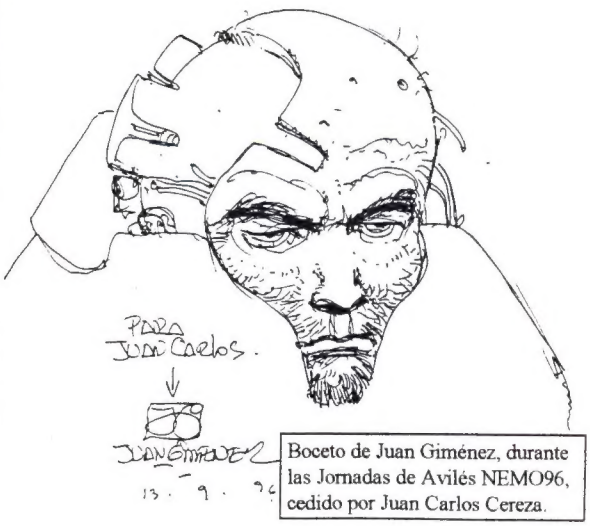
FOTOCOMPOSICION: Copisteria Zoom

JEFE DE REDACCION: Jorge Iván Argiz

COLABORACIONES: Norman Fernández, Juan carlos Cereza, Andrea Parissi, Pedro Terán, Isaac del Rivero Jr., Julian González, Angel Unzueta, Javier Granda, Sergio Sandoval, Rafa Fontériz, Luis Durán, Victor barba, Satter Cane, Jorge Vidal, David Martinez

PORTADA: Enric Rebollo

MARZO DE 1997
(pese a lo que diga la portada)



Boceto de Juan Giménez, durante las Jornadas de Avilés NEMO96, cedido por Juan Carlos Cereza.

VIÑETA DELUXE

EL BRAZO DE DIOS

Planeta Agostini comics, 56 pgs., 350 pts., limited de 5 números, guión y dibujo: J. Brocal Remohí

Supongo que cualquier persona con un mediano conocimiento de la evolución del mercado de tebeos de nuestro país en las tres o cuatro últimas décadas "alucinará como un burro" al encontrarse una obra como "El brazo de Dios" editada dentro de la línea Manga de la editorial "Planeta de Agostini". Parafraseando a Miguel Ángel Martín, pretender que esta obra esta realizada "con el afan de ser un Manga" es tan sensato como sospechar que Drácula era testigo de Jeová.

Brocal Remohí es un autor que hace ya bastante tiempo que dejó de ser veterano. Sus comienzos se remontan a lo que podríamos calificar como el final del boom del tebeo popular español, aunque la notoriedad le llegaría en "Trinca" con su personaje "Kronan". Para quien no la conozca diremos que se trata de una serie de lo que se ha dado en llamar "espada y brujería", y su protagonista esta basado en un celebre personaje que el sagaz lector podrá deducir si se fija un poco en el nombre. Posteriormente retomaría la serie y además crearía otra nueva casi identic en las revistas "Boomerang" y "Blue jeans".

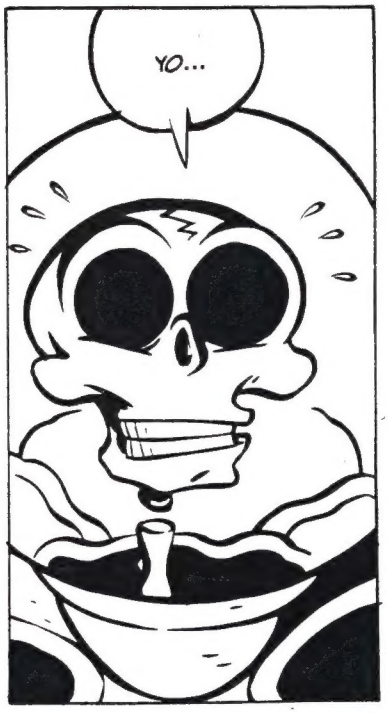
Desde entonces, remohí ha seguido realizando "exactamente" el mismo tipo de producto (bien sea en formato de comic o de ilustración) y mira por donde, resulta que lleva treinta años haciendo manga sin saberlo.

La razón de ser de toda esta disertación deriva del hecho de que no me gustaría que tanto "desatino editorial" generase un efecto rebote y produjese un juicio excesivamente severo de la obra; ya que si bien "El brazo de Dios" no es producto que ande demasiado sobrado de calidad, Brocal Remohí si es un profesional que merece todo mi respeto. No así toda esa caterva de coordinadores, asesores, directores y demás puestos de función difusa del organigrama de esta editorial que continuamente intentan elevar al nivel de Arte la más absoluta insensatez.

Norman Fernández

CALAVERA LUNAR Nº237

Camaleón Ediciones, 24 pags., 250 pts., guión y dibujo: Albert Monteys



Es increible que a un comic como "Calavera Lunar" no se le dé más publicidad. Total lleva unos 237 números y nadie, absolutamente nadie, debe haberla leido entera. Se cuenta que hubo oleadas de fans, de excursión a los kioskos, buscando esos números agotados. No hubo suerte. Y es que las aventuras del justiciero Calavera Lunar, relatadas por Albert Monteys, han provocado siempre expectación entre los fans. Éstos, alucinados por la cantidad de casos aparecidos, y resueltos, de ese aventurero, se apuntaron masivamente al "Club de Rangers del espacio de Calavera Lunar".

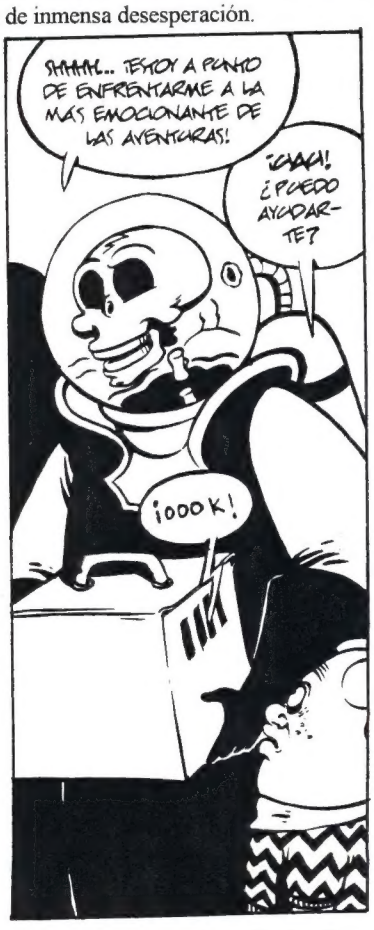
Pero insisto en que ninguno de esos fans, ni nadie, se ha presentado a las librerías especializadas ni a las tertulias de "Space Opera" vacilando de colección completa. Malditas distribuidoras. Sí, creo que ellas han tenido la culpa. Igual pasó con el episodio de Vértice de "La muerte de Fénix" de la Patrulla X. Malditas sean.

Los formidables episodios (algunos ya legendarios como el de "Calavera Lunar salva la Luna un par de veces", que debido a su extensión ocupó los números 100 y 101) han elevado esta colección a la categoria de clásico, algo solamente comparable al éxito de "Mondo Lirondo".

Curiosamente Albert Monteys, el intrépido dibujante de "Calavera Lunar", es también uno de los componentes de la Penya, una temible asociación de talentos que han dado a un comic de "funny animals" la consideración de obra de culto. Hablo otra vez de "Mondo Lirondo", una de las obras de Camaleón Ediciones que provoca más expectación cuando se acerca la fecha de salida. Incluso en las reuniones de cambio de cartas de rol, se cambian personajes de "Mondo Lirondo". Uno de los más buscados es el de "Las moscas del Apokalipsis".

Solamente a Albert podía ocurrírsele crear un héroe que se fabrica las armas con palillos. Sí, sí, habéis oido bien, ¡Calavera Lunar utiliza palillos!. Todavía me estoy riendo con eso, con la ambientación, con los nombres, con las caras, con los personajes, con el claro homenaje a Kirby que ya vale las 250 ptas del comic, con un monton de cosas más.

Considero "Calavera Lunar" un comic divertido para leer y coleccionar si salieran más números, porque si no lo remediamos los seguidores de la serie, esto se acaba. No saldrá el 238 y será una verdadera pena. Así, que ya sabéis, inundad de cartas la editorial, impidiemdo su cancelación, al igual que hicimos con la magnífica serie de "Los Caquis". "Calavera Lunar" no debe cerrar. Albert Monteys no se lo merece. Ni siquiera José Miguel Álvarez, con sus formidables páginas de Benito Aerolito, podría soportar el cierre de la serie. Ni tampoco nosotros. Nos quedaríamos todos sin una isla en todo este mar de inmensa desesperación.



Juan Carlos Cereza

VIÑETA DELUXE

PERRY MASÓN: Remiendos

El Pregonero, 36 pags., 250 pts., nº 20, guión y dibujo: Luis Durán, B/N.

Luis Durán es un tipo singular, tras pasar por un buen puñado de publicaciones que van desde el Diario Vasco al Makoki, ha emprendido una cruzada desde el subsuelo, enviando montones de páginas a todos los fanzines nacionales de su interés. ¿La primera consecuencia?. No hay aficionado español que no conozca alguno de sus trabajos, pero la consecuencia más importante es la esencia de su propuesta: humor negro, truculento y sin concesiones, dibujos feistas y esperpénticos y narración lineal y tremendamente directa. Se hace difícil analizarla por su heterodoxia, pero puestos a decir algo, Luis Durán parece un descendiente directo del underground barcelonés de finales de los 70 trasladado al Getxo, cambiando la idea del sexo libre, la droga y el rock and roll por la más dura de las bajezas humanas. Perry Masón es un auténtico freak, pervertido, primitivo y salvaje y su familia no se queda atrás, pero el buen hacer de Durán convierte cada página en una divertida broma donde no hay tabues y donde todo, absolutamente todo, está expuesto a su perverso sentido del humor y quizás en eso radique su mayor interés, no sólo en su capacidad para sacar punta a cualquier tema, sino en la desmitificadora distancia con que se mete en todo, muy lejos de otros supuestos colegas donde el sexo acaba siendo el tema recurrente o que son incapaces de separar su ideología de su función de historietistas. Y además te ries mucho, ¿qué más quieres?

Andrea Parissi

LA ESCOLTA DEL SULTÁN

Planeta Agostini Cómics, 280 páginas, 1395 pts., guión: Otomo y Takachiho, dibujo: Takadera.

Voy a reconocer de antemano que no soy un asiduo seguidor de lo que se viene a llamar el fenómeno Manga. Bueno, con excepciones. Principalmente "Version 1", obras del amigo Olivares, cosas de Shirow, Tanaka,.... y Otomo. Sí, Otomo suele ser el causante de que mi bolsillo se resienta en alguna colección de cómic japones. Ya me pasó con "Akira", me pasa ahora con "La leyenda de la madre Sarah", después de ver "Pesadillas" y "¡Qué horror de apartamento!", entre otras. Así que Otomo también fue el responsable de que comprara el volumen de "La escolta del sultán".

Curiosamente para un servidor, la obra estaba dividida en tres historias relacionadas entre sí. Y Otomo realizó los guiones de la primera. Y el mal ya estaba hecho. Me dejé llevar por las historias, con unos dibujos de Takadera muy dignos pero sin el toque magistral de Otomo. Aún así, seguía confiando en la totalidad de la obra. La historia valía la pena. Yakuzas por todos lados, bandas motorizadas y acción, mucha acción. Me recordaba a las películas de John Woo y un regustillo más que evidente de "Mentiras arriesgadas" en la tercera historia.

Personalmente me quedo con la primera historia, "Una tarde de perros", ya con connotaciones cinematográficas en el título. Me va. Los Yakuzas logran interesarme. Es un sólido relato de Otomo que se leé con ganas. Es cine puro. John Woo al máximo descargando adrenalina. Y se me pasan por la cabeza obras de ese talento oriental del cine como "The killer", "Hardboiled", "Blanco Humano" o "Una bala en la cabeza". Incluso alguna obra de Tarantino, heredero natural de Woo. Tambien ese relato está cercano, por su gozada visual, a "La jungla de cristal". Son impagables los "ooops" del personaje lanzándose contra el ventanal del edificio, como si de Bruce Willis de tratase.

En suma, una obra que ha hecho que siga con más ganas las publicaciones de Manga en nuestro país, aunque sea seguidor de otro tipo de comic, con universos superheróicos o no. Dicen que en la variedad está el gusto. Al que le gusta el cómic, acaba probando toda su variedad. No hay que ver determinado tipo de cómic como algo bueno o malo. Hay que rebuscar entre la variedad y encontrar lo realmente bueno.

Juan Carlos Cereza

STARMAN: Pecados del padre

Ediciones Zinco,.tomos 1 y 2, 84 pags., 675 pts., guión:J.Robinson, lápiz: T.Harris, tinta: Wade V.

Aunque obviamente carece de sentido hacer el mímino comentario acerca de Starman después de que Cels piñol haya pontificado a gusto acerca de la serie (en el Dolmen nº 9), merece la pena llamar la atención de los despistados.

Starman es el hijo de Robinson y Harris, podríamos decir dada su implicación personal en el proyecto. El quid es que Robinson ama el género, pero tiene la suficiente formación como para trascender y rechazar toda la carga de convencionalismos infantiloides que suele llevar aparejada la figura del superhéroe. Ejemplo: David Knight, el hijo del Starman de la "golden age" que toma su manto, es asesinado en la segunda página. ¿Trás un épico combate cuerpo a cuerpo con su enemigo? No, por un francotirador mientras está en un tejado. ¿Por qué no le pasa eso a Batman?.

Ése es el principal valor de Starman: va más allá del tópico habitual. Tony Harris es un nuevo valor en el apartado gráfico, mignolesco pero con buenas maneras.... y sus portadas y su Opal City ahí quedan. Robinson sigue sin hacer historias redondas, sigue narrando igual pero sigue con ideas. Esperemos que algún día llegue a dar el do de pecho. Mientras tanto,tenemos a Starman, que sin ser una obra maestra ni nada parecido está muy por encima de los Lobo y Stormwatch de turno.

En el próximo número de "Dentro de la Viñeta", habrá un ámplio artículo centrado en la serie "Starman"

Pedro Terán

VIÑETA DELUXE

THOR Nº1

Comics Forum, 32 pags., 250 pts, guión: Warren Ellis, dibujo: Mike Deodato Jr.

Pese a su longeva trayectoria en los USA, la serie de Thor no ha tenido la suerte de cara en nuestro pais. La falta de ventas hizo que se cancelara su primera serie regular, luego pasó a vivir varias etapas en el ya clásico two-in-one junto con el Capitán América (serie de vida practicamente paralela a esta en todo momento, hasta el punto de reiniciar su andadura en nuestro pais en el mismo mes) y acabó en los tomos de "Grandes Sagas Marvel". Pero esta muy claro que el personaje tiene bastantes seguidores, quizás no suficientes, pero si bastantes, como para darle una "última oportunidad". Pero con los precedentes expuestos seguro que muchos aficionados se hicieron las mismas preguntas "¿qué podria cambiar ahora?" "¿porqué debería empezar a comprarla".

Estos indecisos echarían un primer vistazo al cómic y seguro que quedarían sobrecogidos por el espectacular e impactante dibujo de Mike Deodato Jr. en su trabajo más redondo y maravilloso. Aun tengo en la retina la versión que el dibujante brasileño nos da de Odin, de los guerreros zombies o del mismo Thor en un momento de crisis. He de reconocer que no soy un gran amante de Deodato, especialmente desde que se encarga de una docena de títulos y te es imposible saber hasta que punto hace él las cosas o las hace su estudio, por eso (y tras oir los comentarios de que habia realizado este número él solito) he de quitarme el sombrero ante su capacidad y deberiamos exigirle que diera siempre este nivel y se dejase de hacer cuatro bosquejos para firmar después.

¡Vale!, el dibujo esta muy bien pero ¿y el guión?..... como en toda nueva etapa, hay tambien un guionista nuevo. El elegido en esta ocasión fue Warren Ellis, en un intento de que levante las ventas del personaje como hiciese con Excalibur. Para ello, y sabedor de que las mejores etapas de Thor han coincidido con aquellas en las que la mitología era un elemento fuerte de la historia y no solo un bonito elemento de trasfondo, parece acercarnos tanto asuntos divinos (como el Ragnarok, o las disputas con su padre) con asuntos más terrenales, sin olvidarse de rescatar personajes secundarios como la Encantadora.

Parece que Thor se muere victima de una trampa, esperemos que esta aparente falta de salud del dios coincida con el principio de la buena marcha de su serie. Pero ello depende de que Ellis nos de el nivel que acostumbra y de que Deodato consiga concentrarse más allá de este número uno. En un par de meses lo sabremos.

Jorge Iván Argiz

NOT QUITE DEAD

Ed.La Cúpula, 68 pags., 895 pts., guión: Gilbert Shelton, dibujo:Pic, B/N, Obras completas nº 12.

GILBERT SHELTON ES DIOS (al menos en una de sus seis u ocho encarnaciones como autor de historietas) y "Not Quite Dead" su último milagro.

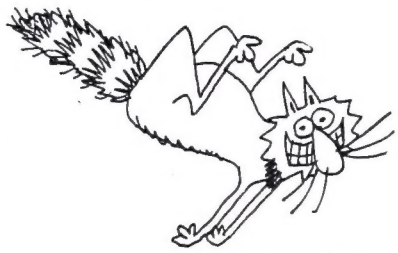
Tras lo dicho poco se puede añadir sobre cuales son las cualidades que tiene la obra de Shelton y Pic por las que todo el mundo debería encaminarse (de rodillas y en procesión) al quiosco más cercano para adquirirla. De todos modos para todos aquellos que todavia no hayan sustituido su creencia religiosa particular por la fé verdadera (el Sheltonismo), me veo en la obligación de realizar un esfuerzo evangelizador.

Parto del supuesto de que nadie cometerá la herejia de no seguir cada mes "la Biblia de la nueva religión": "El Víbora" (Shelton es el Padre, Badge el Hijo y Mauro Entrialgo el Espíritu Santo). Pero aun así, si existe alguien que no lo haga y quiera librar su alma de la perdición eterna, tiene todavía una última oportunidad en el tomo recientemente editado por "La Cúpula" como deceavo mandamiento de "el Evangelio de Shelton".

No creo tampoco tener que referirme a sus anteriores milagros ("Supercerdo", "Los fabulosos Freak Brothers", "Fat Freddy's cat"...) como método para facilitar "la conversión", pues el trabajo de Shelton y su apostol, el historietista frances Pic, presenta suficiente calidad en sí mismo como para justificar la fe ciega en una "iluminación divina" en su realización.

De cualquier modo, y si todavia queda algún ateo recalcitrante o algún individuo con una desviación de la personalidad importante (¡Perdon! quiero decir "algún autodenominado agnóstico"), "Not quite dead" es una obra imprescindible para la salud por facilitar esa actividad fisiológica cada vez más extraña conocida como risa. Por si fuera poco, además resulta imprescindible para la cultura general que cualquier persona necesita para su desarrollo como tal (ya no se le resistirá ningún crucigrama).

Podrá saber por fin el secreto para poder tocar el saxofón borracho, cual es el grupo de rock más alto del mundo, porque los músicos de blues son ciegos o qué es lo que "a Eric Clapton nunca se le habría ocurrido".



Norman Fernández

CRÓNICAS DE BATMAN nº1

Ed.Zinco, 36 páginas, 225 pesetas, guión: Chuck Dixon, lápiz: Lee Weeks, tinta: Bill Sienkiewicz.

No hay duda de que la figura de Batman es, al menos en los USA, reclamo más que suficiente para los lectores. Y no solo él como protagonista, sino que contagia su popularidad a los personajes "secundarios", denominación esta que me parece poco apropiada. Y parece ser que no soy el único en pensar así, pues al otro lado del charco debutaba en julio de 1995 la serie que nos ocupa: "Las crónicas de Batman", en la que el protagonismo le era cedido a esos personajes que habitualmente se ven ofuscados por el Hombre Murcielago.

Esto, a priori, permite historias más cotidianas ó, en su defecto, mas "atipicas" respecto de lo que estamos acostumbrados a ver. Pero eso depende en gran parte de que supieran elegir el equipo creativo adecuado....., y en ese aspecto, estamos de enhorabuena. La elección de Chuck Dixon, como guionista regular me parece lo más acertado, pues está acostumbrado a trabajar con personajes "justicieros" y es capaz al mismo tiempo de ocuparse con acierto de los personajes secundarios. Además, si como a mi, las historias de Batman que más os gustan son las que muestran su verdadera labor de detective, la enhorabuena puede ser doble, pues Dixon es un guionista que sabe trabajar con el suspense y la intriga. El equipo gráfico no será fijo, en esta ocasión es de Lee Weeks y Bill Sienkiewicz con un trabajo francamente sobresaliente (que por cierto, amigo Saavedra, no es un equipo inédito, sino que ya coincidieron en "The Uncanny X-Men 314" , en España publicado en el 153 de "La Patrulla X").

Los personajes sobre los que recae la trama en este primer número son el comisario Gordon y La Cazadora, que sufre un secuestro en el metro. La acción esta muy bien narrada y es una buena muestra del camino que puede seguir la serie. El resto del número se completa con dos ilustraciones y una historia de "The Question", guionizada por Dennis O'Neill y dibujada por Rick Buzzchett, con un estilo "cartoon" y un simpático "gag" final como más reseñable.

Así que ya sabéis, amantes de todo lo que huela a murcielago y lectores que echéis de menos historias de calidad que os dejen un buen sabor de boca, aqui tenéis esta serie echa a vuestra medida. Eso si, aunque seria triste que fuese un problema, un aviso: BATMAN SOLO SALE DOS PÁGINAS, NO DIGAIS QUE NO OS LO AVISÉ.

Jorge Iván Argiz

VIÑETA DELUXE

SAVAGE HULK

Comics Forum, 64 pags., colección prestigio nº8 del vol. III, varios autores.

La principal cualidad que a mi entender tiene este número especail del gigante verde, es que tras sus páginas se encierra un gran trabajo editorial. Independientemente incluso de la calidad de las historietas en sí, el hecho de haber reunido para este volumen a los autores que en él aparecen hace que me quite el sombrero ante la labor de James Felder y Bobbie Chase. De todos estos autores, y a pesar de lo más o menos excepcional de la aparición de nombres como Gibbons, Ramos, Ferry, Messner-Loebs o Kieth, el caso que me parece más sorprendente es el de encontrar en una publicación de Marvel al equipo creador de "Grendel War Child": Matt Wagner y Pat McEown.

La segunda excepcionalidad de esta obra se refiere precisamente a su resultado cualitativo que esta muy por encima de lo habitual en este tipo de productos que suelen presentarse como un maremagnum de autores en el que es imposible encontrar un mínimo de coherencia. En este aspecto pienso que el trabajo de Peter David dando una entidad global a la obra es muy notable.

De todas las historias que aparecen en el volumen, y sin querer dejar de lado el trabajo de nadie pero obligado por lo limitado del espacio, destacaría dos: la de Wagner y McEown, por su originalidad en el planteamiento y el sutil sentido del humor que destilan sus páginas, y la de Loeb y Sale, por su espectacularidad visual que nada de lo que aquí pueda escribir se acercaría siquiera a un intento fallido de describirla.

Un apunte final sería el referido a la aportación autóctona, en la que Pascual Ferry no desmerece en absoluto del resto de dibujantes; siendo además este autor un ejemplo que me parece muy loable porque, a pesar de trabajar en un mercado muy competitivo y en el que existe una fuerte presión editorial sobre los dibujantes, ha sabido mantener las cualidades primordiales de su estilo.

HULK

Norman Fernández

LEGIONARIOS Nº1

Ediciones Zinco, 100 pags., 775 pts., guión: Tom y Mary Bierbaum, dibujo: C.Sprouse, tinta: K. Story

Si se hiciese una encuesta entre los autores de comic de superhéroes (parece ser que lo de "americano" le sienta mal a algunos), preguntándoles por sus series favoritas de siempre, una gran cantidad de ellos citaría a "La Legión de Superhéroes". Así que cuando hace ya más de 4 años nos enteramos del lanzamiento en los USA del nuevo título "Legionnaries" ("Legionarios") pensamos que Zinco no dejaría pasar la oportunidad de publicarla, más aun cuando "La Legión de Superhéroes" duró 31 números dejando fieles incondicionales (no muchos en un principio, pues la serie fue cancelada, pero este dato es ahora engañoso, puesto que ninguna serie Zinco ha conseguido esas cifras deseadas, así que quizás estuvieramos ante "el tuerto en el país de los ciegos" sin saberlo). ¡Y no nos equivocamos!..... lo que sucedió fue que nos adelantamos un par de años en nuestras previsiones. Pero aquí está.

Faltan 5 años para el 3000, la Tierra esta practicamente arrasada a excepción de unas pocas ciudades y asistimos en el primer episodio de la serie, al concurso de reclutación de los nuevos legionarios, así como a la elección de su líder.

En los guiones, Tom y Mary Bierbaum han sabido captar el espíritu del grupo (quizás debería decir organización), estando tan preocupados de la reconstrucción de la ciudad como del malo de turno. Chris Sprouse se les une al dibujo haciendo un muy buen trabajo, a medio camino entre un toque clásico (sobre todo en algunos diseños) y un toque innovador (como es requerido en una serie que inicia una nueva etapa).

Una serie por encima de la media, apta tanto para los viejos fans de "La Legion..." como para todos aquellos que os sumeis ahora.

Jorge Iván Argiz

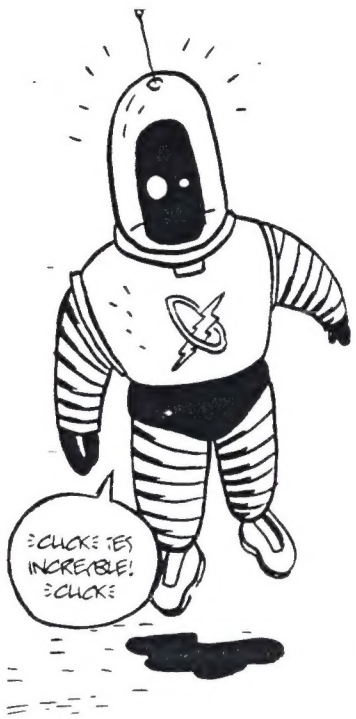
RAYOS Y CENTELLAS

Camaleón Ed. y Malasombra Ed., 28 pags., 250 pts., guión: David Muñoz, dibujo: Luis Bustos.

Obra fallida, para que engañarnos, pero al menos lo intentaron y con mucho garbo. Los superhéroes españoles sumidos en una trama delirante y corrosiva: tierras paralelas, futuros y pasados alternativos, archienemigos con planes desquiciados, razas alienígenas a punto de declarar la guerra a la Tierra, una bomba el núcleo de nuestro planeta.....

Cuando la ambición supera al talento, lo normal es que el resultado se parezca a un higo chumbo más de lo que debería. El dibujo es difícil de seguir, para qué decir lo contrario, por mucho estudio del trazo de Mazzuchelli que haya de por medio; y constituye el principal obstáculo que tiene el lector para meterse en la historia.

En resumidas cuentas, con menos pretensiones de sentar cátedra y siendo más claros, la obra podía dar mucho más de sí (con paciencia y ganas, se puede disfrutar bastante con ella). Lo mejor, los correos (hilarantes), la pirueta final (brillante) y el pin-up de Germán García en el nº 3 (no nos merecemos a este señor).

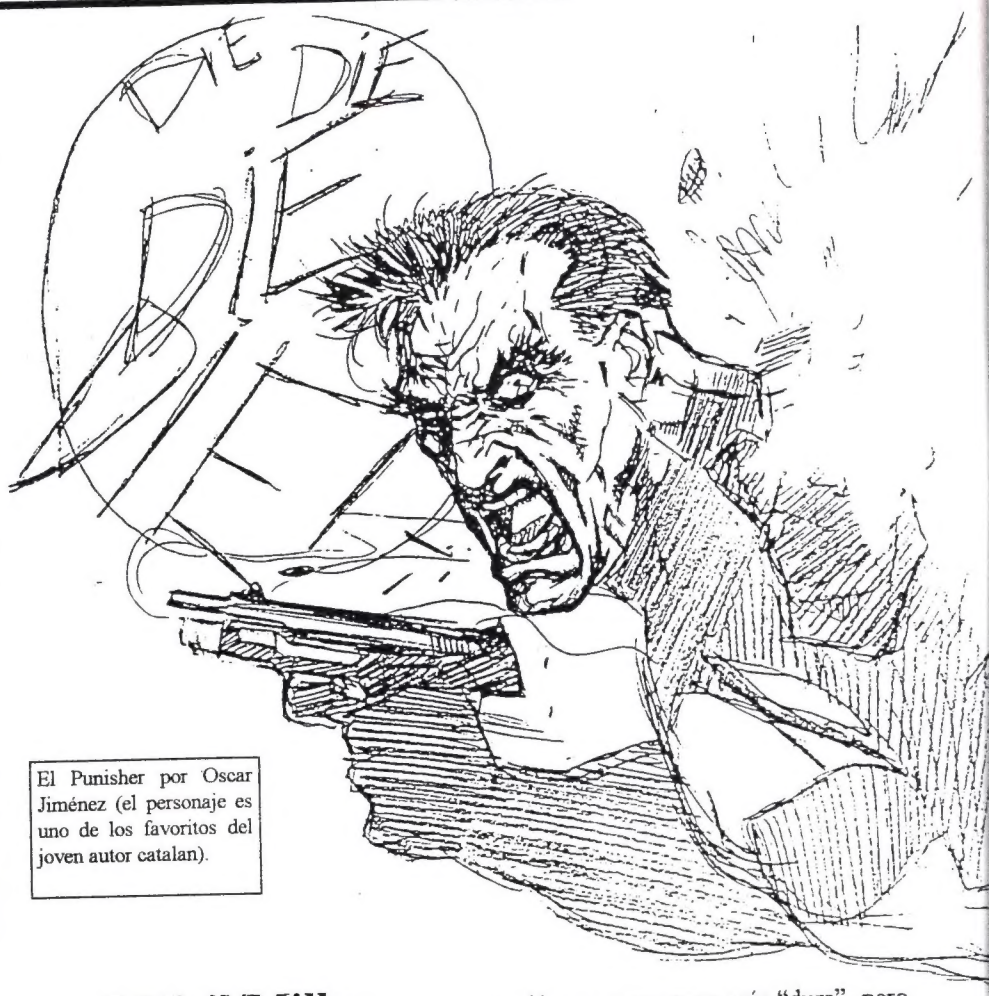


Pedro Terán

MANUAL PARA LA DESTRUCCIÓN DE UN PERSONAJE

Sin lugar a dudas uno de los personajes que más ha hecho correr la tinta en los últimos años es el perteneciente a la "Marvel" conocido como "Punisher".

Lo destacable deriva no solo del personaje en sí mismo, si no por ejemplificar unos nuevos modos de comportamiento de los "héroes de lo 90" (o tal vez fuese más exacto decir "de finales de los 80"), en los que la violencia juega un papel preponderante. La siguiente revisión del personaje, estructurada según las sucesivas versiones de los distintos guionistas, tal vez nos sirva para hacer una valoración de esas nuevas tendencias y, a su vez, de las claves para la construcción de personajes en la narrativa dibujada.



El Punisher por Oscar Jiménez (el personaje es uno de los favoritos del joven autor catalan).

Gerry Conway

Es el autor que tiene el dudoso honor de ser el creador original del Punisher. A su favor tiene que inicialmente el personaje no tenía nada que ver con el actual. Se trataba de un individuo pintoresco que con un uniforme estrafalario se dedicaba a disparar balas de goma y que, como muchos otros, pululaba por las colecciones de Spiderman, de las que Conway fue uno de los más importantes escritores.

En concepción y motivaciones el Punisher era en realidad una nueva versión de Batman, pero un poco más malencarado y cabreado. Esencialmente nos encontramos con la visión de un héroe que ha equivocado los métodos y cuya función principal como personaje era contraponerse al paradigma del "héroe formal": Spiderman. Más tarde el propio Conway variaría el tratamiento, volviéndolo más hosco y hostil (ya no usaba balas de goma), pero sin llegar a los extremos de los continuadores.

O´Neil/Miller

Tras Conway, y antes del verdadero "boom" del personaje, dos son las recreaciones más celebradas, ambas relacionadas con Frank Miller: una en un anual de "Spiderman" escrito por Denny O´Neil y otra en "Daredevil", ya con guión del propio Miller. Ninguna difiere demasiado de la visión final de Conway, a pesar de estar consideradas como "puntos clave en la remodelación del personaje". En el primer caso aquello que se pretende destacar apenas pasa de ser un "gag" consistente en que cuando el Punisher se deja atrapar por un policía, para no dañar a un "inocente", entra en el coche celular diciendo: "Lo mejor de la cárcel es que está llena de criminales".

Respecto a "Daredevil", la utilización del personaje es similar a la llevada a cabo en "Spiderman": como contraste del protagonista, como un elemento para el análisis, por contraposición, de fines y métodos. Es cierto que esta versión es ya un poco más "dura", pero más por efecto de ser "Daredevil" un "héroe" más hosco que Spiderman (y por consiguiente necesita un "partener" también más "duro"), que como resultado de un desarrollo del personaje de Frank Castle.

Steven Grant

La miniserie de Grant y Zeck constituye el verdadero punto de arranque del "despegue" del Punisher. A partir de ahora ya se tratará al personaje por sí mismo y no como elemento para la definición de otros. La serie limitada tuvo, al parecer, un gran exito en su momento y desencadenó la apertura de una serie regular, pero tengo la impresión que todo ello se debió más al dibujo de Mike Zeck que al trabajo del guionista. Al Punisher de Grant le pasa lo que a todos los personajes e historias escritas por este guionista: es emocionalmente plano. Situaciones y

personajes carecen de profundidad, de emotividad; todo resulta frio y distante.

El lector es incapaz de reconocer las motivaciones del personaje, sus sentimientos: no sabemos que le impulsa a hacer lo que hace. Además, por si fuera poco que no esten claras las causas de los comportamientos, lo que los convierte en sangrantemente arbitrarios (no olvidemos que esos comportamientos incluyen matar gente), tampoco están nada claras las responsabilidades por los actos. Me explico: el principio de la miniserie nos muestra como al Punisher le ofrecen la libertad a cambio, aparentemente, de hacer el "trabajo sucio" al sistema. Esta idea, no exenta de interés y absolutamente desaprovechada, termina degenerando en una guerra sin sentido entre el protagonista y sus "contratantes". O sea, un personaje basado, a falta de otros elementos, en el desarrollo de la premisa de que "el fin justifica los medios" se enzarza en una guerra con otros que comparten esa misma filosofía, por un aspecto formal: parece ser que el fin solo justifica los medios hasta donde los lleva el Punisher, a partir de ahí vuelve a ser punible.

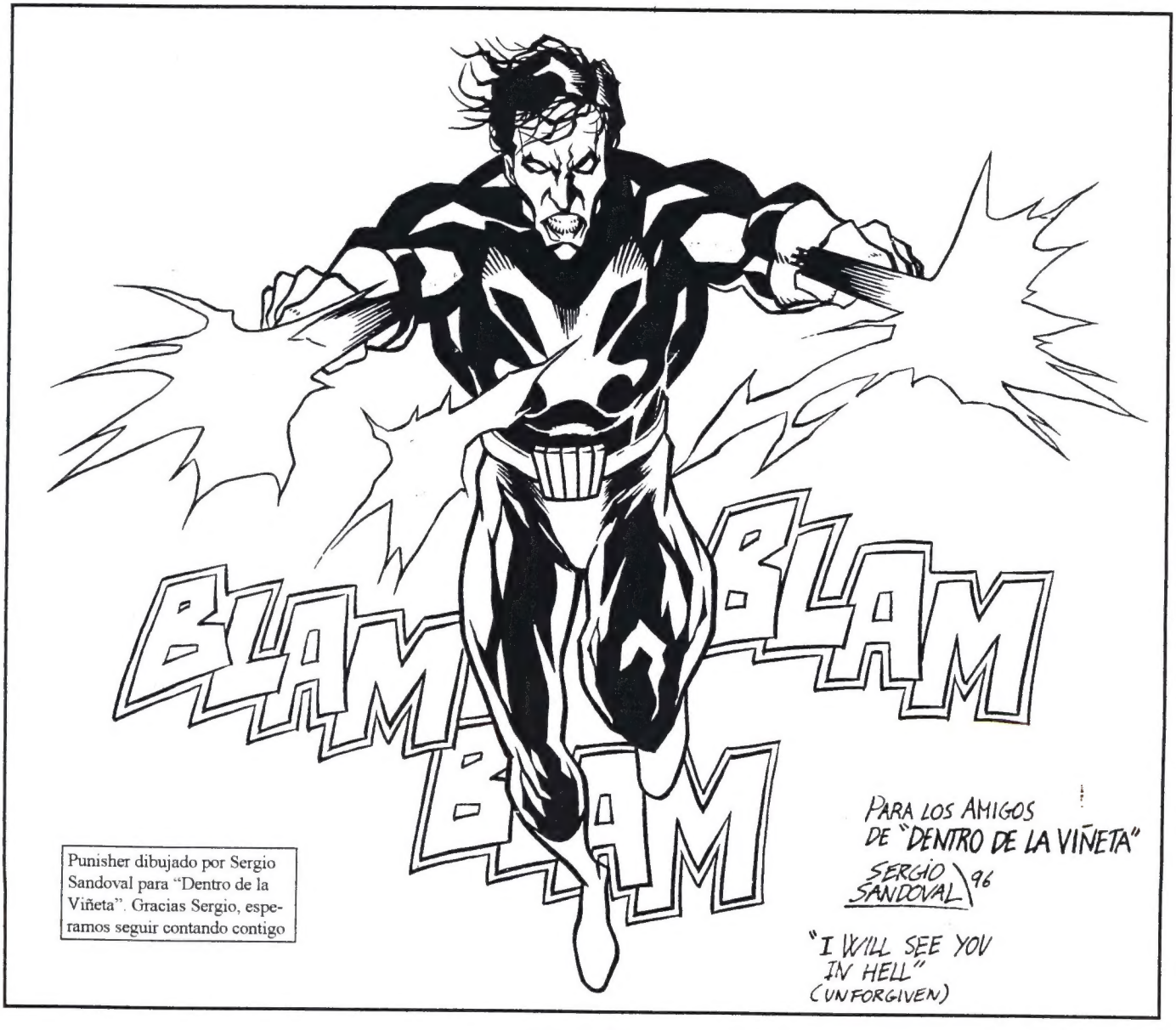
Steven Grant regresó de forma regular a las series del Punisher poco antes del desarrollo de la línea argumental "Carrera Suicida", pero su trabajo no aporta nada repitiendo el mismo modelo inexpresivo del trabajo con Zeck.

Mike Baron

Algo similar sucede en el trabajo del guionista encargado de la primera serie regular del personaje. Mike Baron comete el mismo error que Grant pero por el motivo contrario: su trabajo, su Punisher, esta sobredimensionado emocionalmente. Baron es un guionista que suele sorprender por lo demencial de todo lo que nos cuenta ("Nexus"), pero aquí se le va la mano. El resultado es el de unos personajes absolutamente enloquecidos; o mejor, el resultado es una descripción enloquecida de un comportamiento demente: como si un esquizofrenico describiese la obra y milagros de un neurótico.

El Punisher de Baron actúa como si tuviese todas sus glándulas segregando hormonas por encima de los limites normales. No existe la más mínima coherencia en las acciones: tan pronto parece un ex-agente de la Gestapo, como un anarquista que quiere dinamitar "el sistema".

Por supuesto, el pensar en posibles motivaciones o hipotéticas responsabilidades derivadas de los actos está tan fuera de lugar como una ordeñadora en un gimnasio.



Punisher dibujado por Sergio Sandoval para "Dentro de la Viñeta". Gracias Sergio, esperamos seguir contando contigo

Carl Potts

Llegamos ahora al encargado de la creación de la segunda serie regular del personaje, "Punisher War Journal". Potts tuvo la inmensa fortuna de contar como dibujante con un Jim Lee que empezaba a "despuntar", lo que ha convertido aquellos episodios en "clásicos". Su trabajo presenta también algo de frialdad, un distanciamiento entre aquello que se narra y como se hace. Mantiene como novedad la introducción de elementos policiacos y "de intriga" ausentes en otras versiones.

Su Punisher responde a un modelo de veterano de Vietnan con problemas de readaptción; como una versión urbana y mejor organizada (las descripciones de armamentos y "sistemas operativos" son de acojonar, en sentido esticto) del Rambo original. Sin que sea especialmente gloriosa, de la versión de Potts se puede destacar precisamente ese elemento, no por ser demasiado original, sino por mostrarnos que Frank Castle era un individuo que ya podía padecer problemas psíquicos, como consecuencia de su participación en aquella guerra, antes del asesinato de su familia. Por desgracia apenas se desarrolla.

Isaac del Rivero Jr., ha sido el dibujante del número 96 USA del "Punisher". Cuando le comentamos la idea de este articulo, nos realizo esta ilustración del personaje.

Abnett y Lanning

De origen británico, son los guionistas de la saga "Eurohit". Tampoco su visión del personaje es demasiado apasionante, limitándose a una nueva versión de James Bond. Toda la saga con los viajes por Europa, los consiguientes cambios de escenario, la descripción de los distintas metodologías para obtener informaciones secretas y las intrigas cuasi-políticas termina convirtiendose en una versión dibujada de una película de espías. En consecuencia, resulta lógico que su visión del protagonista sea algo "blanda" para los modelos al uso. El Punisher no se carga a todo el que cruza en su camino, y las pocas defenestraciones que aparecen, lo hacen, como en las películas de Bond, en segundo termino: igual que se dibujan los fondos de las viñetas o se hacen los decorados, nos cargamos a algún figurantre que otro para ambientar.

Larry Hama

Es éste otro autor incorporado a las series del Punisher en la época de la "Carrera Suicida" y si antes teníamos una versión nueva de James Bond, lo que aquí encontramos es un Western puro y duro. El Castle de Hama es un Cowboy, cuya particularidad es que es el más rápido en disparar, esa es su razón de ser, su filosofía, y con eso es bastante. ¿Para qué preocuparse de más?. También las historias responden al modelo del Western, y repasando sus episodios en "Carrera Suicida" nos encontramos con una masacre en un edificio (prueba de que es el más rápido en disparar), un apresamiento por parte del Sheriff, el subsiguiente encarcelamiento, seguido del posterior intento de linchamiento. Por cierto que la resolución de Hama del tema del edificio (el Punisher lo vuela entero, con él mismo dentro, para eliminar a un solo chorizo), es una de las más estúpidas muestras de hasta donde pueden llegar esos "nuevos tratamientos" de los "héroes modernos".

Punisher por Oscar Jiménez

Jim Starlin

Tampoco este caso aporta nada desde el punto de vista del tratamiento del personaje. Durante su visita a Gijon, Starlin reconoció que no tenía el más mínimo interés en el Punisher, y que lo había escogido por ser un personaje con el que se pueden realizar un tipo de historias, con una atmósfera determinada, que le interesaban. Ello explica que en "P.O.V." los secundarios copen todo el protagonismo, algo absolutamente inaudito.

Lo más destacable de esta miniserie aparece por ser uno de los pocas ocasiones en que el Punisher no es el desencadenante de la acción, no es el elemento que tiene el control de los acontecimientos, sino más bien un testigo de excepción de éstos. Ese es el mayor mérito de "P.O.V." y a la vez la razón de ser de su titulo (puntos de vista): el ser una narración en la que ningún personaje controla totalmente el debenir de los acontecimientos; los sucesos, como en la vida real, se van desarrollando por la actuación de cada uno de los participantes, sin que ninguno sea el responsable de una totalidad que a nadie satisface.

Chuck Dixon

Finalmente llegamos al punto clave de este pequeño estudio, el referido al que es en la practica el único guionista que ha sido capaz de convertir al Punisher en un personaje creíble. Dixon fue el encargado de inaugurar la tercera (y la que a la postre mejores productos ha generado), serie regular, "Punisher War Zone"; siguiendo desde entonces una actividad regular con el personaje que le ha llevado a ser el único responsable de la línea argumental, "Countdown", que desenlaza en la cancelación de las tres colecciones.

Ya desde el comienzo de su primer episodio en "P.W.Z.", Dixon demuestra a las claras, con la actitud del protagonista hacia su único ¿amigo?(Microchip), que su visión del Punisher es radicalmente distinta. A lo largo de toda esa línea argumental, dibujada por John Rhomita, Castle estorsiona, asesina, traiciona lealtades e incluso se permite tener relaciones sexuales con la hija del individuo al que quiere matar. Dicho de otro modo, el Punisher de Dixon se caracteriza por ser el tío mas hijoputa de todos los que salen en el tebeo, eso es lo que le hace especial.

De este modo el acercamiento de Dixon es el único creíble: los restantes no lo son porque lo que no cuadra es que se pretenda que un individuo con las actitudes del Punisher sea "buen chaval". Una buena parte del problema deriva de que se pretenden introducir ciertos elementos formales sobre el comportamiento heroico, sin variar la sustancia de quien los acomete, y eso no es posible. No hay que confundir "Protagonista" con "Héroe", y lo que no se puede es pretender que la introducción de componentes ultraviolentos, sin la modificación de otros, dentro de la figura estandar de un superheroe, de como resultado un personaje solido y creíble.

Es probable que esas pautas de comportamiento sean algo impuesto editorialmente, pero, aunque sí lo explique, eso no justifica la falta de calidad. El mérito de Dixon reside en que ha llevado a cabo el proceso contrario, y lógico, para la construcción del personaje: ha cogido esas pautas de actuación, las ha aplicado y posteriormente ha observado que tipo de personaje dan como resultado. Y lo que ha obtenido es lisa y llanamente un psicópata peligroso (y por si quedaba alguna duda de ello basta con revisar el estado mental de la pleyade de "sucesores" que le salen durante la "Carrera Suicida"). Resulta paradójico que precisamente la única verdadera construcción de un personaje a partir de la figura del Punisher, sea en realidad una destrucción; como atestigua el desenlace de la línea argumental "Countdown" con Castle con camisa de fuerza en una celda acolchada.

En conclusión

Tras todo lo escrito, ¿Qué es lo que podemos sacar en claro aparte de las distintas capacidades de cada uno de los guionistas? La principal conclusión es que toda esta corriente de ¿héroes? agresivos es en realidad solamente un aspecto formal. No se intenta reflexionar sobre la figura del héroe o del anti-héroe, ni de crear un nuevo tipo de protagonista; todo se resume en parámetros de pura estética, y por tanto

Un par de dibujos más del Punisher por Oscar Jiménez

es difícil que nos encontremos ante algo perdurabable o de calidad.

Buena parte del problema deriva de que a partir de obras como "El señor de la noche" o "Watchmen", en las que sí se intentaban definir nuevos modos, se empezaron a repetir, cada vez de forma mas exagerada, unos esquemas de comportamiento pero solo externamente, solo las formas, el envoltorio, olvidándose por error o incapacidad de lo que realmente importaba, de que todo medio debe responder a un fin. Bien es cierto que estamos ante un fenómeno no exento de importancia, que parece estar remitiendo (el cierre de las tres colecciones del Punisher parece especialmente significativo en este aspecto); pero no con la suficiente entidad, a tenor de que se trata como digo de algo meramente formal, como para hacer reflexiones sobre ideologías o estudios antropológicos sobre la violencia en la sociedad actual. Personalmente creo que estamos ante una tendencia llamada a desaparecer más pronto o más tarde, y que la verdadera definición del "Héroe" de los 90 está todavía por llegarnos.

ANEXO

No quisiera terminar este texto sin referirme al trabajo de John Ostrander en la nueva colección del Punisher. Evidentemente si tenemos en cuenta las cualidades de este guionista, unidas al hecho de que se trata del creador de un personaje como "Grimjack", parece claro que era una elección bastante logica. Como tambien es logico lo que Ostrander esta haciendo con el personaje, pasandolo de donde lo dejo Dixon (la celda acolchada) al unico sitio que podia venir a continuación (la silla electrica). Como tambien es coherente, por muy demencial que suene, el camino por el que le esta llevando en la pirueta desde la silla electrica a la jefatura de una "familia" de la Mafia. Esperemos que la actual crisis (de ideas y de ventas) de Marvel no condicione el meritorio trabajo que esta llevando a cabo.

Arriba, una página a lápiz y a tinta del nº96 USA del Punisher (el dibujado por Isaac del Rivero Jr.). Abajo página que presentó de muestra antes de que le asignaran el número.

LA NOTICIA

Hace ya unos seis años, la prensa no especializada (es decir, esa que sólo habla de ese "arte menor" llamado comic en contadas ocasiones y siempre -salvando honrosas excepciones- demostrando una supina ignorancia) anunciaba una noticia de similares características: Lios Lane se casaba con Superman que le había revelado su identidad secreta después de, por aquel entonces, 52 años.

Nada más alejado de la verdad lo que habían mostrado los, por aquel entonces, miembros de del Super-Squad (es decir, los equipos artísticos de las distintas series de Superman bajo la supervisión del editor Mike Carlin) es como un Clark Kent que había perdido sus poderes de kryptoniano bajo el influjo de la kriptonita roja (en la saga "la krisis de la kriptonita karmesí") estrechaba sus lazos afectivos con Lois Lane y, aunque al final recuperaba sus poderes, le pedía matrimonio.

Esta ceremonia, aparte de para conseguir publicidad, sería en palabras de Dan Jurgens (en esos momentos guionista de "Adventures of Superman" y ahora de "Superman") así: "Damos la idea de que todo puede cambiar, de que nada es tan predecible como ellos (el público) piensa".

En realidad todo provino de una idea conjunta de Jerry Ordway (por aquel entonces guionista de "Superman") y Mike Carlin. En palabras del propio Ordway: "*Mike y yo trabajamos en el guión del número 50 de "Superman" (número del compromiso) y sabíamos que había llegado el momento de hacer que Lios y Clark se relacionaran más, fueran menos antagonistas y pensamos que esta era la ocasión. Hay veces que te la tienes que jugar*".

En realidad roda la idea de "la krisis de la kriptonita carmesí" partía de un guión que Jerry Siegel escribió alrededor de 1939 o 1940 y que nunca fue publicado. En dicha historia Superman pierde sus poderes ya que un fragmento de su planeta del tamaño de un meteoro se acercaba a la Tierra. Por aquel entonces Siegel llamó al, con los años familiar, elemento K-metal y en el desenlace de la historia, Lois y un Clark sin poderes son encerrados en una mina abandonada por una banda de criminales. Afortunadamente, el meterorito siguiendo su camino se aleja de la órbita terrestre y Clark recupera sus poderes, revelando su identidad secreta usando sui superfuerza para escapar de la mina. Las consecuencias eran inevitables:

-Lois (mientras salen volando de la mina): "¡Qué tonto fuiste por no revelarme tu secreto! ¡Deberías saber que puedes confiar en mi! ¿Por qué no te diste cuenta antes de que podía serte de ayuda".

-Superman: "¡Tienes razón! Hubo muchas veces en las que yo pude confiarte mi secreto en confidencia ¿por qué no lo hice antes?".

-Lois (abrazando a Superman): "¡Está hecho! ¡Ahora seremos compañeros!".

Al parecer, al staff de D.C. no le hizo mucha gracia, no tanto que Superman perdiera sus poderes, como que revelase su identidad a Lois, y la historia -con el debut de la kryptonita- quedó inédita.

El Super-Squad no tuvo esas restricciones en 1990, de hecho unos meses después del "Superman" nº50, Clark revela su identidad a Lois, pero ¿por qué han tardado tanto en casarse?.

La respuesta es clara, aunque la boda era el resultado lógico de los acontecimientos mostrados en los comics entraba en conflicto con la serie de TV que entonces se estaba preparando. Hablo, por supuesto, de "Lois y Clark: Las nuevas aventuras de Superman" que en palabras de Jenette Kahn ("jefa" de D.C. comics) "*La idea de la serie es que se enfoca en la relación de la pareja*". Así que segun Mike Carlin: "*La decisión de D.C. era que sería una buena idea posponer la boda y hacerla a la misma vez que en la serie de TV si tomaban esa decisión*". Así que Carlin buscó una idea interesante para hacer tiempo hasta el debut de la serie a finales de 1993. Por eso Superman fue asesinado en las páginas de "Superman" nº75 (enero de 1993).

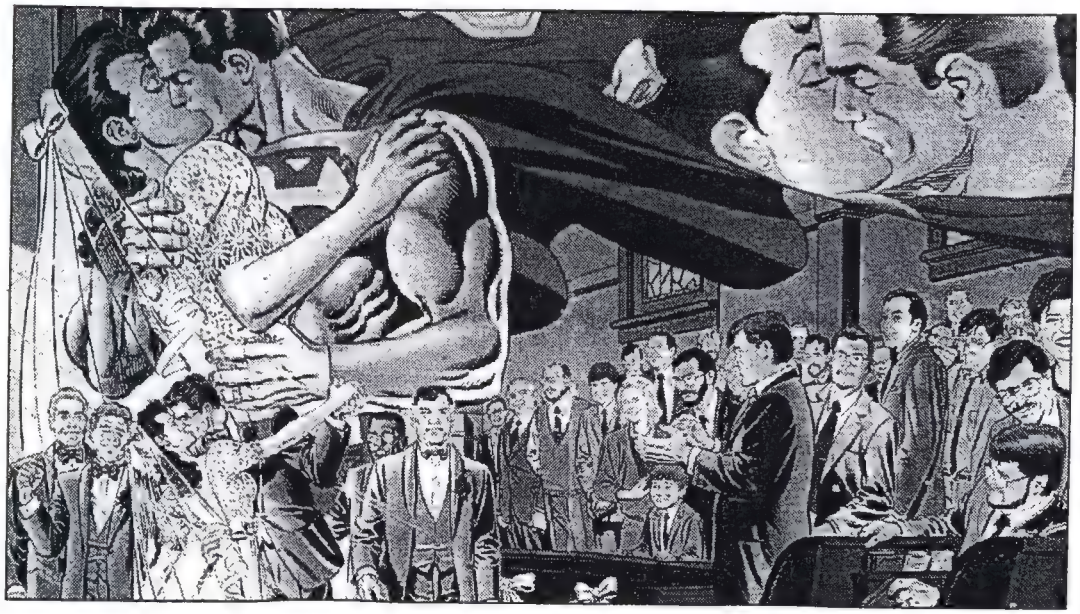
Esa fue, simplemente, la razón de la muerte de Superman, no se elimina a un personaje que gana tanto dinero en licencias aunque sus comics no se vendan demasiado bien. De hecho a pesar de lo que cree la mayoría, la resurrección de Superman estaba programada antes de conocer los resultados de las ventas del número de su "muerte".

Así la pareja ha aguantado el tipo estos cuatro últimos años a pesar de impostores, aparentes muertes de Clark Kent y una ruptura. ¿Ruptura?. Sí, en febrero de este año 96, Lois Lane devuelve su anillo de prometida a Clark y pone fin a su relación ya que el bueno de "supes" se ocupa más de salvar al mundo que de ella. Tras un paréntesis como corresponsal en el extranjero y la sustitución por parte de Clark de Perry White como editor del Planet, en el número de octubre Clark y Lois se casan.

La ceremonia que a parte de por los lectores del comic será seguida por los televidentes, ya que en el episodio del 6 de octubre de "Lois y Clark: las nuevas aventuras de Superman", los personajes a cargo de la estupenda Teri Hatcher y de Dean Cain harán lo propio.

Lo que significará este cambio para los personajes nadie lo sabe. Esperemos que aguanten el tipo como Peter Parker y Mary Jane y no sea la causa del fin de la serie como con Li'l Abner y Daisy Mae.

¡Ah! Carlin anuncia sorpresas: "*Sabemos que los extraterrestres y los humanos pueden tener hijos juntos, un ejemplo es el señor Spock de Star Trek*".



¡Puede besar a la novia!. Y vaya si lo hace ¿eh?. Además, para la ocasión, gran parte de los profesionales de D.C. relacionados con "el hombre de acero" han sido retratados aqui ¿eres capaz de encontrarlos?

Julian González

Ilustración de Gambito y Pícara a cargo de nuestro colaborador David Martínez.

MONOGRÁFICO

Ilustración inédita cedida amablemente por Angel Unzueta

PITT™

CREATED BY DALE KEOWN

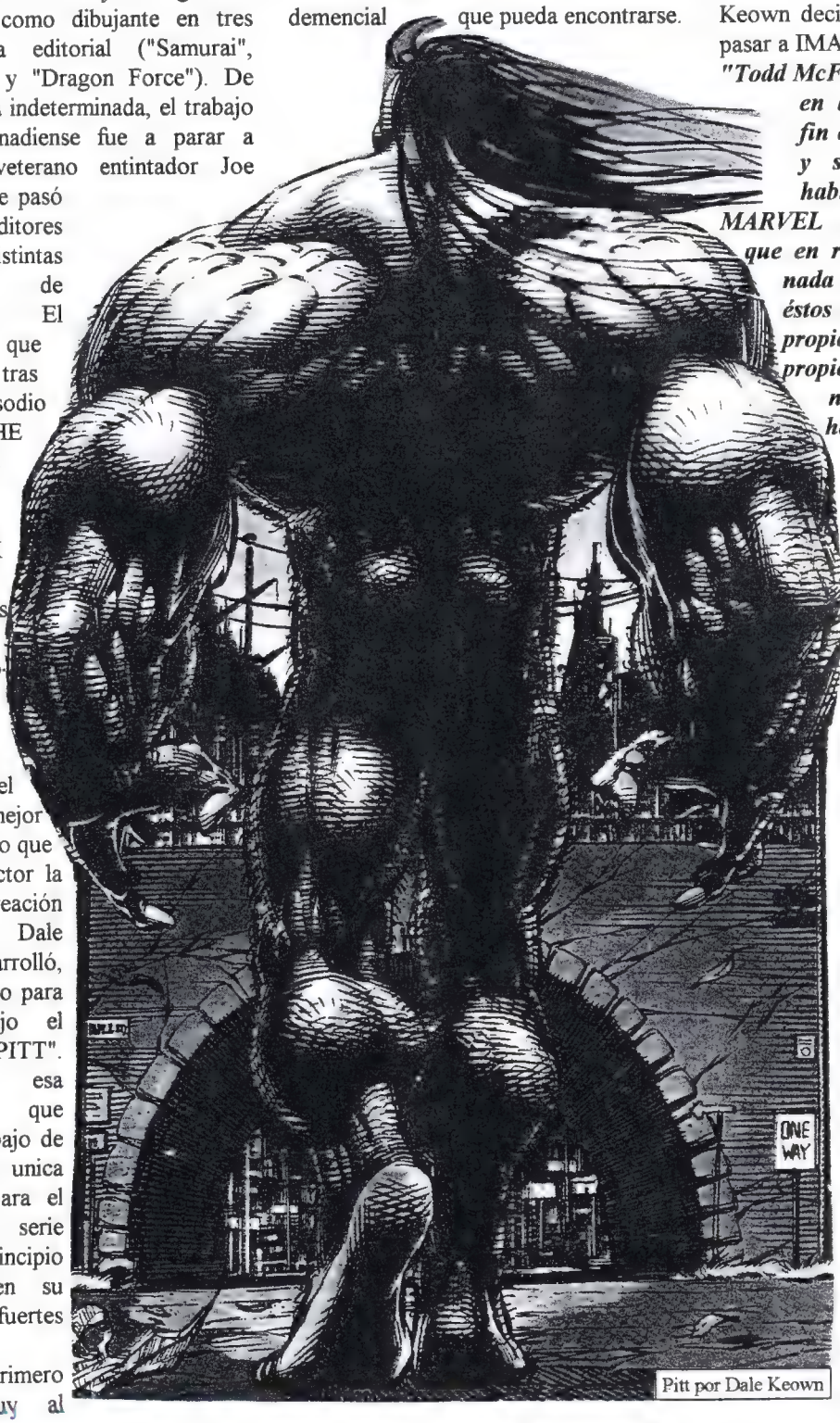
Cuenta la leyenda, y probablemente en este caso sea cierto, que a principios de los años 80 existía un joven bajista, de nombre DALE KEOWN, que iba pasando de una banda de rock a otra en su Canada natal, hasta que en 1985 y de forma casi simultanea quedó profundamente impresionado por un tebeo de "Los 4 fantasticos" de John Byrne que cayó en sus manos y se enteró de la existencia de una nueva editorial de su país llamada AIRCEL. Decidió probar suerte y consiguió la colaboración como dibujante en tres series de la editorial ("Samurai", "Dragonring" y "Dragon Force"). De alguna manera indeterminada, el trabajo del joven canadiense fue a parar a manos del veterano entintador Joe Rubinstein que pasó copias a los editores de las distintas colecciones de MARVEL. El resultado fue que en 1989, tras dibujar un episodio de la serie "THE Nth MAN", le ofrecieron la posibilidad de dibujar HULK a partir del nº 367.El resto es la parte de la leyenda por todos conocida.

nº 1/4

FASCINACION.Ese es el vocablo que mejor define el efecto que crea en el lector la serie de creación propia que Dale Keown desarrolló, en un principio para IMAGE, bajo el epigrafe "PITT". Porque esa fascinación que genera el trabajo de Keown es la unica explicación para el exito de un serie que en principio presentaba en su contra dos fuertes handicaps:

- el primero referido, muy al contrario que sus compañeros de Image, a lo poco que se prodiga su autor en "actuaciones extraoficiales" (de hecho es uno de los autores de exito más "desconocidos"), "actuaciones" que muchas veces tienen más repercusión incluso que el propio trabajo de los autores

- y el segundo referido a la periodicidad de la serie (dos numeros en todo el 93 y tres en el 95) que convierte, sin el más minimo genero de dudas, a PITT en la serie de exito con la periodicidad más demencial que pueda encontrarse.



Pitt por Dale Keown

"Parte del problema es que soy realmente un perfeccionista. Antes solo era un dibujante; todo de lo que tenía que preocuparme era de hacer las paginas y contar la historia de la mejor manera que pudiera. Desde el momento en que me convertí tambien en hombre de negocios, debía preocuparme del resto del trabajo adicional al de dibujante y me metí en un terreno pantanoso"

Muchas cosas se han escrito sobre lo que sucedio cuando Dale Keown decidió abandonar HULK para pasar a IMAGE.

"Todd McFarlane me invitó a su casa en la Columbia británica un fin de semana a finales del 91 y se pasó todo el tiempo hablandome sobre como MARVEL era esa gran maquinaria que en realidad no se preocupaba nada de los freelancers y como éstos deseabamos crear nuestros propios personajes, nuestro propio trabajo. Mirando atras no estoy seguro de haberme dado cuenta de lo seriamente que estaba planteando una ruptura. Por supuesto quería saber si yo tenía un personaje propio, y le conteste que sí, solo porque no quería que supiese que nunca se me había ocurrido siquiera pensar en ello. Así que me fui a casa y me puse a diseñar mi personaje rapidamente"

Sea como fuere y por razones demasiado complicadas de narrar (sobre todo porque las deconozco), Keown abandonó HULK dos numeros antes de aquel en el que pensaba hacerlo (***"Me ofrecí para continuar hasta el 400, pero Bobbie decidió que era mejor hacer el cambio rapidamente. Fue todo muy profesional y la separación se realizó de forma amistosa"***); de modo que la primera historia sobre su creación terminó apareciendo como complemento de nueve páginas en el cuarto

Portada del nº 1 por Dale Keown

número de YOUNGBLOOD a finales del 92. En ella colaboraba con su antiguo camarada en distintos grupos musicales, Brian Hotton, que le auxiliaba en la realización del guión.

"Yo estaría dibujando y él escribiendo. Soliamos hablar hablar sobre lo divertido que sería si un dia pudieramos hacer un comic juntos".

La acción comienza en una especie de estación espacial en donde varios alienigenas constatan, bastante "acojonados", cómo "alguien" o "algo" que llaman Pitt ha escapado de su prisión; para luego pasar a un vagón de metro en donde un ser "monstruoso",

Pitt por Dale Keown

aparentemente surgido de la nada, "despacha" a una pandilla de macarras que estaban molestando a un viejo y su nieto.

La serie regular del personaje vió por fin la luz en enero de 1993, estructurandose en lineas argumentales más o menos independientes de cuatro numeros de duración. El episodio inicial viene a ser una presentación de los actores principales. Lo primero que encontramos es un individuo como un armario ropero, con una boca en la que cabría una locomotora, pelo largo, garras retractiles, bastante mala leche, cargado con cadenas suficientes para amarrar un trasatlantico y que parece ser aquel al que llaman Pitt. Tambien está Timmy, el niño que viajaba en el vagon de metro, que parece tener un extraño vinculo con el alienigena. Y por ultimo una misteriosa detective de policia, que resulta no ser lo que aparenta, empeñada en investigar todo lo relacionado con Pitt y cuyo nombre es Bobbie Harras (nombre escogido por Keown en honor de la editora de HULK Bobbie Chase y de Bob Harras, al que no creo necesario tener que presentar).

Poco a poco se nos va dando más información sobre esta extraña ecuación y asi vamos descubriendo que Pitt es en realidad un hibrido entre una raza alienigena a la que ha abandonado, los Creed, y la humana y que posse una voz interior de origen desconocido con la que dialoga que viene a ser el cuarto personaje principal. Jereb es una entidad incorporea, un ser de energia con gran poder que supone para Pitt una segunda conciencia de efecto moderador de su ferocidad.

Por otro lado se va descifrando el vinculo con Timmy ya que al parecer el niño posee el mismo patrón genetico que Pitt, lo que le ocasionará ciertos problemas con las tropas Creed que viajan a la tierra a buscar al renegado. La guinda del pastel de estos cuatro numeros iniciales responde al nombre de Zoyvod. Zoyvod viene a ser algo así como el capo de los Creed, la maxima autoridad de una raza que se caracteriza por su poca delicadeza para con los habitantes de los mundos que conquistan; tambien resulta ser "el padre de Pitt" en su faceta de donante de las celulas para la hibridación. Precisamente es ese imevitable enfrentamiento de "padre" e "hijo" el plato fuerte del final de esta primera linea argumental.

Pitt por Michael Turner

Hotton y Keown desarrollan un guión tecnicamente bastante interesante, sin apenas textos de apoyo y con unos dialogos agiles y divertidos, en el que los elementos informativos se van dosificando poco a poco para ir enganchando al lector y que en general presenta un nivel más que aceptable. Aunque como es logico donde más destacan estos episodios es en el apartado gráfico.

No resulta facil describir el trabajo de Keown en PITT, y no lo es porque aunque se trata de un dibujante muy conocido gracias a su labor en HULK, la evolución que media entre

Pitt por Greg Capullo

Pitt por Dale Keown

ambas obras es casi tan espectacular como la que sufrió en sus primeros episodios con Peter David. Uno de los aspectos que más llama la atención de las dos primeras historias es que presentan un acabado muy tosco, sucio, con muchas manchas, realizado por el propio Keown y que resulta poco habitual en su trabajo. Probablemente se deba a que de esa manera podía "esconder" mejor los rasgos del protagonista, ya que una vez que éste aparece nitidamente definido (a partir del numero dos) el dibujo vuelve a ser igual de luminoso que siempre.

Uno de los aspectos en los que aparece un mayor avance en el trabajo de Keown es en el dinamismo en la narración. Las secuencias de acción son realmente espectaculares, con un montaje muy cuidado en el que se hace un magistral uso de la distribución en dos paginas de las viñetas o de la disposicion en sentido vertical de éstas. De hecho Keown es probablemente el autor que mejor partido sabe sacar a estos elementos tan de moda en el comic actual, como inadecuadamente utilizados en la mayoria de los casos (una disposición en sentido vertical es un elemento que debe utilizarse con cuidado porque conlleva ineludiblemente una ruptura en el ritmo de lectura y eso solo debe hacerse cuando se justifique para el reforzamiento del impacto de lo que muestra el dibujo).

Otra variación que Keown introduce respecto a su trabajo en HULK, es que ahora "acerca mucho más la camara"; y lo hace hasta unos niveles casi increibles, de una manera que nunca he visto en otros dibujantes, de tal modo que que no solo no se pierde nada de los factores narativos, expresivos o descriptivos, si no que incluso se ven reforzados.

nº 5/8

No se aparte demasiado de estos parametros el trabajo de Keown en los cuatro siguientes numeros (y en realidad en toda la serie) y si el enfrentamiento entre Zoyvod y Pitt en el cuarto numero era asombrosamente impactante, el de este ultimo con una "mujer lobo" en el quinto no lo es menos. No quisiera resultar pelma, pero cuando Keown utiliza una pagina de una sola viñeta, un montaje en dos páginas o una distribución en sentido vertical, lo hace porque tiene algo REALMENTE espectacular que mostrar y por tanto utiliza una forma igualmente espectacular para hacerlo. Sigue explorando tambien ese "acercamiento de los la camara" con cada vez mejor resultado, de manera que los personajes parece que van a "salir" de la viñeta en cualquier momento (comic en 3-D y sin necesidad de gafas); produciendose ademas un notable aumento de la expresión.

Lo que nos cuentan estos cuatro numeros es la busqueda de Timmy (que se encuentra en coma por efecto de la "entrada" de Jereb en su cuerpo durante el enfrentamiento con Zoyvod) por parte de Pitt y de un extraño grupo de individuos pertenecientes a la organización secreta a la que realmente pertenece Bobbie Harras. Los secuestradores resultan ser un grupo de Creeds dirigidos por otro de los "hijos" de Zoyvod, lo que nos llevará otro inevitable combate fratricida. En el desenlace, tras abandonar el cuerpo de Timmy y antes de marcharse de la Tierra, Jereb mostrará a Pitt "LA VERDAD".

Como anecdota cabe reseñarse que en el numero cinco aparecia como complemento una historia corta sobre dinosaurios transitando por las calles en busca de "la merienda", realizada por Hotton y Goran Delic; un dibujante yugoslavo celebre por sus historietas de

Pitt por Nauck

ratones antropomorfos. Lo anecdotico viene del curioso metodo de lanzamiento que se planteaba para la hipotetica serie, OUTERWORLD era su nombre, consistente en la publicación de una serie de anuncios pidiendo que se enviaran cartas para conocer la aceptación de esa historia y poder cuantificar si era adecuado o no su publicación; anuncios que presentaban tambien un curioso texto:

"Hola, mi nombre es Brian Hotton y soy co-guionista del comic-book PITT.

Estoy realizando el pre-lanzamiento de mi propio trabajo en PITT nº 5. Si te gusta lo que ves, por favor envia unas líneas a Letter Rip* (el correo de PITT), *Image comics, y hazme saber si es lo suficientemente divertido. Gracias por anticipado."

nº 9/11

Llegamos ahora a los numeros que podríamos calificar como "los de las rupturas". Para empezar Hotton desaparece del equipo artistico siendo sustituido por Steve Gerber.

"No tuvo nada que ver con la calidad del trabajo de Brian Hotton y el cambio fue completamente amistoso. Solamente sentía que necesitaba tener un guionista veterano para mantenerme en el ritmo necesario para sacar el titulo cada dos meses como quería". Sin embargo, Gerber no dura demasiado en la serie y tras un episodio y cuatro páginas del siguiente tambien la abandona. Bien es cierto que es muy poca cantidad como para emitir un juicio, pero la impresión que tengo es que el cambio no suspuso ninguna mejora, más bien al contrario, ya que Hotton era un dialogista bastante interesante y por otra parte Gerber tiene demasiada tendencia a utilizar más textos de los necesarios. Keown pasa a encargarse del guión en solitario tras el abandono de Gerber, acercandose su labor, por desgracia, más a la de éste que a la de Hotton.

En el arranque de esta nueva línea argumental conoceremos por fin cual es esa VERDAD que Jereb mostró a Pitt en sus despedida y que no es otra que el hecho de que Pitt y Timmy son HERMANOS GEMELOS, ya que el material del que Zoyvod partió para la hibridación era el embrión del gemelo de Timmy. Todo ello coincide con un extraños cambios de comportamiento por parte de Timmy una vez que ha despertado del coma, que pudieran estar relacionado con el fin que perseguíqan los Creed que lo secuestraron que no era otro que realizar una especie de "reencarnación" de Zoyvod en el cuerpo del niño o bien ser "efectos secundarios" de la posesión por parte de Jereb.

Pero hablando de rupturas, la verdadera ruptura sucede cuando tras el noveno episodio Keown decide abandonar IMAGE y trasladarse a su propia editorial FULL BLEED STUDIOS.

"Tuvimos algunos desacuerdos ahora y antes, normalmente cuando Pitt aparecía en algún lugar sin mi aprobación, pero eso no es la razon para hacer esto. No estoy contrariado con Image o con nadie de allí. Creo que son unos chicos estupendos. Ellos me dieron la oportunidad de empezar a hacer mi propio personaje, mi propio comic. Esto es simplemente algo que tenía que hacer por mi mismo tarde o temprano. Es muy excitante y no puedo esperar para empezar".

El primer producto editado por FULL BLEED fue el numero 1/2 de la colección que consistía en la reedición de la primera historia del personaje, originariamente aparecida en YOUNGBLOOD, acompañada de otra historia corta protagonizada por la "mujer lobo" que se enfrentaba a Pitt en el quinto numero y que está realizada por Richard Pace; autor éste que va a tener el honor de ser el primer historietista que va a realizar su propio numero de PITT. "In the Blood" es un numero especial de proxima edición, escrito y dibujado por Pace y que se centrará en el enfrentamiento entre el protagonista y una serie de soldados con armaduras de batalla y robots asesinos empeñados en tomar muestras de la sangre de aquel con fines desconocidos y "sin anestesia". En

Pitt por Sam Kieth

Pitt por Ryan Benjamin

cuanto a la serie regular, FULL BLEED ha publicado hasta el momento otros dos numeros, siendo por tanto el nº 11 el ultimo aparecido en el momento de realizar este monografico.

Desde el punto de vista grafico la principal novedad de estos numeros es la llegada a partir del decimo de Dan Panosian como entintador "oficial" de la serie. Su trabajo resulta correcto, no observandose excesivas diferencias con los episodios en los que lo realizaban Rubinstein, Williams o el propio Keown. Aunque poniendose escrupulosos se podría constatar como el entintado de Panosian produce un resultado final ligeramente más "blando".

Un elemento que no hemos tratado y que no conviene olvidar es el coloreado. Joe Chiodo es el encargado, salvo alguna sustitución esporadica por parte de Steve Oliff (nº 7 y 9), de los numeros de IMAGE , siendo su sustituto el responsable tambien de los de FULL BLEED. No se aprecian demasiadas diferencias entre el trabajo de ambos entintadores; sí acaso Oliff muestra tendencia a utilizar tonos más luminosos. De cualquier modo ambos llevan a cabo una labor a la misma altura que la del dibujante.

Encontramos un color esteticamente muy atractivo que aumenta el del dibujo. Cumple tambien a la perfección la función de complementar el lapiz, realzandolo en lugar de "taparlo", presentando unos tonos más o menos luminosos en función del tipo de secuencia que se trate. Por poner un ejemplo al que no me puedo resistir, esa misma secuencia de la que ya hemos hablado varias veces entre Pitt y una mujer lobo debe una parte no pequeña de su espectacularidad a la manera en que está coloreada por Chiodo mediante tonos preferentemente rojizos.

Pitt y cia.

Como veiamos en las manifestaciones de Keown sobre sus razones para abandonar IMAGE, las intervenciones de su creación en otras colecciones le habian supuesto en algunas ocasiones problemas con sus compañeros de editorial. La verdad es que tampoco resulta de extrañar pues en general ese paso por diferentes series, que por desgracia consiste en el unico material sobre el personaje que se conoce en nuestro pais, resulta bastante penoso. Dos son los modelos a los que responden estas intervenciones como estrella invitada:

- el de "pasaba por aquí, así que voy a aprovechar para machacarte"
- y otro más sofisticado en el que alguien secuestra a Timmy con el unico movil aparente de poner de mala hostia a Pitt, y que así éste pueda destrozar todo lo que encuentre en su camino.

De hecho alguno de los guionistas parece no haberse dado cuenta de en que editorial estaba trabajando en ese momento, y da la impresión de que en cualquier momento va a hacer decir a Pitt aquello de *"Hulk machaca con su verde culo"*. Posiblemente la unica que se salve de la quema sea la de GEN 13, al tener algo más de coherencia desde el punto de vista argumental y tratar bastante bien al personaje, con un buen aprovechamiento de la relación entre Pitt y Jereb.

En cuanto a las diferentes versiones gráficas, la unica que no mimetiza el estilo de Keown y presenta algo de originalidad es la de Sam Kieth; lastima que en ésta el guión no esté a la misma altura que la realización del dibujo.

"Sam me telefoneó y me preguntó cómo de fuerte era Pitt, si midiendo dos pulgadas de alto podía levantar un frigorifico. Y yo le dije: Claro, ¿Por qué no?"

Por ultimo existen otros dos productos reseñables relacionados con la serie y ya publicados por FULL BLEED. El primero seria el "PITT CD" ***("Brian y yo empezamos a pensar en un proyecto musical relacionado con PITT. Gastamos mucho tiempo en él")***, un compact disc de 42 minutos con diez temas compuestos por Keown y Hotton e interpretados por "The Pitt Crew" un grupo formado por Dale, Brian y otros tres musicos. El segundo son las "PITT tradings cards", una coleccion bastante interesante ya que, a diferencia de otros casos en los que lo unico que se hace es reproducir viñetas de los tebeos, presenta ilustraciones originales de autores como Deodato, Sienkiewicz, Frazetta, Capullo, Frank Gomez, Mark A. Nelson, Gary Frank, Jim Lee y, por supuesto, Dale Keown.

"Algunas veces el trabajo no funciona de la manera que lo concibes, pero siempre es divertido. Lo que me mantiene en marcha es saber que el proximo tebeo tendrá mejor aspecto que el anterior. Creo que eso es lo que mantiene en marcha a todos los artistas, mejor dibujo, mejor storytelling, un mejor producto cada vez. Pienso que mis lectores permanecen conmigo porque sienten que realmente me preocupo del aspecto del tebeo. Trato de dar todo lo que tengo en cada página".

En la actualidad Dale esta realizando el crossover entre Hulk y Pitt, con guion de Peter David. Los asistentes a la conferencia que el guionista americano dió en Gijón, tuvieron ocasión de ver algunas de las páginas realizadas hasta el momento.

Nota: Las declaraciones de Dale Keown han sido extraidas de las revistas "Advance Comics", "Wizard" y "Combo".

Pitt cuenta con una fantástica estatua de vinilo dentro de su cada vez mayor merchandising

Norman Fernández

PITTGRAFIA

- **Youngblood nº 4**, Noviembre de 1992, Image, *Keown/Hotton.*
- **Pitt 1**, Enero de 1993, Image, *Keown/Hotton.*
- **Cyberforce 3**, mayo de 1993, Image, *Silvestri/Williams.*
- **Pitt 2**, Julio de 1993, Image, *Keown/Hotton/Rubinstein/Williams* (complemento: "Crash of souls", *Jim Somerville*).
- **Pitt 3**, Febrero de 1994, Image, *Keown/Hotton/Rubinstein.*
- **Max 7 y 8**, Marzo/Abril de 1994, Image, *Kieth/Messner-Loebs.*
- **Pitt 4**, Abril de 1994, Image, *Keown/Hotton.*
- **Gen 13: 3 y 4**, Abril/Mayo de 1994, Image, *Lee/Choi/Campbell/ Garner.*
- **Pitt 5**, Junio de 1994, Image, *Keown/Hotton*, (Complemento: "Outer world: Trial by fire", *Hotton/Goran Delic*).
- **Supreme 17 y 18**, Agosto y Septiembre de 1994, Image, *Liefeld/ Hathaway/Nocon/Rapmund.*.
- **Pitt 6**, Septiembre de 1994, Image, *Keown/Hotton.*
- **Badrock and company 1**, Septiembre de 1994, Image, *Giffen/Nauck.*
- **Pitt 7**, Diciembre de 1994, Image, *Keown/Hotton.*
- **Blood Wulf 1**, Febrero de 1995, Image, *Liefeld/Hangels/Gross.*
- **Pitt 8**, Abril de 1995, Image, *Keown/Hotton.*
- **Pitt 9**, Agosto de 1995, Image, *Keown/Gerber/Tan/Farmer.*
- **Pitt 1/2**, Diciembre de 1995, Full Bleed, *Keown/Hotton*, (complemento: "Lupe Story", Keown/Richard Pace).
- **Pitt 10**, Enero de 1996, Full Bleed, *Keown/Gerber/Panosian.*
- **Pitt 11**, Mayo de 1996, Full Bleed, *Keown/Panosian.*

Pitt por Javier Granda

Ilustración de Pitt con Spawn inédita, cedida amablemente por Angel Unzueta. Gracias.

Ilustración de Rafa Fonteriz, cedida amablemente para la ocasión. Anteriormente había sido reproducida en el fanzine Kaleidoscope centrado en este autor

DESDE PARIS

De provincianismos (o así) y otras hierbas.

El tema del provincianismo en España es algo que se pierde en el tiempo, así, los madrileños, con un tonillo de superioridad en ocasiones y la mayoría de las veces por inercia, utilizan el "es de provincias", que a los no madrileños nos jode bastante.

En el pequeño mundo de la historieta también ocurre igual pero, aquí sí, no hay ninguna duda de su uso despectivo.

Uno de los casos más significativos es el de *El Wéndigo*, la veterana publicación gijonesa ha sido objeto de todo tipo de críticas (justas e injustas, a opinión de cada cual), una de ellas era, claro, la de provinciana, algo que incluso se ha reproducido en los últimos tiempos[1].

Puestos a analizar las razones de ese calificativo, se hace dudoso. Bien es cierto que algunos miembros de *El Wéndigo* se consideran poseedores de La Verdad, pero también lo es que no se tienen en cuenta sus logros cuando si se hace con otros de igual o menores merecimientos. En este sentido llama la atención el editorial del número 1 de *Slumberland*, donde se cita como muestra de optimismo los salones de Barcelona, del Manga (Barcelona) y un posible salón del comic en Madrid y se olvida a Gijón o Granada (ambos se celebraban en esos tiempos y ambos con éxito), una discriminación sangrante, máxime teniendo en cuenta la buena fe que en todo momento han demostrado los chicos de **Camaleón**.

Por contra, *El Wéndigo* se autoaclama en sus textos enfatizando las muchas virtudes del **Salón del Principado** y obviando completamente sus defectos (que también tiene, claro). La contestación desde Barcelona o Madrid suele ser la de tachar a **Arbesú** y compañía de provincianos que sólo ven lo suyo.

Probablemente todos tengan algo de razón, pero claro, si los medios especializados de ámbito nacional (el propio *Slumberland* es la excepción) se olvidan de Gijón para hablar de acontecimientos muy inferiores como "el quiosco del manga" o que no van a producirse a medio plazo (Madrid) ¿No están siendo también provincianos? Seguro que sí, aunque, además, en esta extraña relación haya muchos más (y más importantes) ingredientes.

Otro aspecto que suele enredarse con lo provinciano es la defensa de los autores locales y, esto sí, resulta bastante

grave (amén de injusto).

Resulta curioso releer las reacciones ante el apoyo dado desde Asturias a **Gaspar Meana** o que ocasione extrañeza que algún fanzine asturiano inunde sus páginas de noticias relacionadas con el mundillo local. Bien, ¿Alguien sabría decir en qué páginas se daría espacio para reseñar una obra de **Gaspar Meana**? ¿Alguien sabe algo de lo que ocurre en Asturias o en Galicia o... que no parta de de los fanzines locales? ¿Alguien leyó alguna noticia relacionada con el trabajo de **Isaac del Rivero Jr.** para **Marvel**? No. Y no se trata de que alguna región esté minusvalorada, claro que no, simplemente que los dos núcleos más importantes de España (al menos en población), Barcelona y Madrid, gustan de mirarse a si mismos, y eso está bien pero, ¿porqué si los demás hacen lo mismo lo consideran provinciano? Acaso los papeles catalanes no están saturados de **Garrés**, **Sandoval**, **Oscar Jiménez** o los madrileños de **Olivares**, **Bustos**, **Del Barrio** y **Alvarado**.

Y llegó el gran provincianismo: la entrada de autores españoles en el gran mundo de los superhéroes, **Marvel** y **DC** habían aceptado a unos españolitos, han llegado a la cima y da igual que sean mejores o peores ¿Que **Ferry** hizo muchas cosas antes? qué importa, ahora es bueno, antes ni lo conocíamos, **Bernadó** es cojonudo... bueno no he visto casi nada suyo, pero es cojonudo... y así.

Si hiciéramos una lista de españoles publicando en Estados Unidos escribiríamos un libro, sin embargo, somos tan provincianos que no le damos importancia a que **Víctor de la Fuente** publicara en *Epic*; **Royo** o **Sanjulián** sean muy apreciados en EEUU o **De Felipe**, **Font**, **Azpiri** y muchos más llenen las páginas de *Heavy Metal*.

Por desgracia no nos hemos dado cuenta de que la mayor parte de estos jóvenes autores que triunfan en el mundo de los superhéroes son la demostración de nuestro completo fracaso, los **Pacheco**, **Bernadó**, **Jiménez**, **Larroca** han tenido que emigrar en busca de trabajo; no es que hayan triunfado en España y hayan emigrado buscando crecer en la profesión, no importa que **Pacheco** sea muy apreciado en **Marvel** o que les asignen como dibujantes fijos de una colección importante, cualquier trabajo alimenticio habría sido un éxito puesto que partían de la (casi) nada; pero no lo vemos así, el centro del mundo del comic (**Marvel** y **DC**) nos han dado el visto bueno, ya no importa lo que nosotros pensemos ¡Qué provincianos somos!

[1] *Year One* Nº 1, pág. 22

Andrea Parissi

TEMPO en "VIVEN"

(EL TERROR DE LAS RIAS BAIXAS)

¿SABÍA USTED, LORD FIAMBRE, QUE ESTOS MARES ESTAN PLAGADOS DE CANIBALES?
CAPITÁN, CAPITÁN ¡¡¡HIIIH
VENGA, VENGA!!
TELIBLE! TELIBLE!

USTED ESTAL SIEMPLE TAN BOLACHO QUE CALCULAL MAL LAS PLOVISIONES ¡NO QUEDAL COMIDA EN EL BALCO
JODER PUES AUN QUEDAN 15 DÍAS PARA LLEGAR A PUERTO

¡YA LO TENGO! NOS COMEREMOS A LOS ESCLAVOS INDÍGENAS PSCH! TOTAL...
COCINAL A LOS INDIGENAS? PELO CON QUE ¡NO QUEDAL NI CONDIMENTO!
¿CONDIMENTO? ¡PARA QUE! NOS LOS COMEREMOS A PELO!!

LUIS DURÁN ©93

ESQUELA PARA UN BÁRBARO

A estas alturas no es ninguna novedad de rabiosa actualidad la cancelación de las colecciones dedicadas a "Conan, el barbaro", como tampoco lo son los proyectos para resucitar al personaje entre varios paises de Europa continental. Como se podrá deducir de su titulo, estas líneas pretender ser un pequeño esbozo personal a añadir al epitafio de tan importante personaje.

Existen cuatro nombres que parecen referencia obligada para todo aquel que quiera escribir sobre los tebeos de Conan. Robert E. Howard sería el primero de ellos. En realidad el "Conan" de los tebeos solo debe a Howard la autoría inicial del personaje; es evidente que sin Howard Conan no existiría (aunque sí podría existir un personaje similar de igual exito), pero la relación termina ahí. Dicho de otro modo, el exito de los comics de Conan fue en realidad ajeno al propio Howard, no existiendo diferencias significativas en calidad o aceptación entre las situaciones y personajes basados en los relatos de aquel y los de invención del guionista de turno.

Barry Smith es el segundo de los nombres unido ineludiblemente a los tebeos del cimerio. Tampoco en su trabajo se encuentran las claves de la repercusión de este comic en el publico, si bien sí ha influido con posterioridad en una artificiosa aureola de prestigio que han querido colocar a los inicios de la serie. Smith se descubrió como un dibujante con estilo estéticamente bello, con un gran sentido del ritmo y la dinámica narrativa y que destacaba sobre todo por una exquisita descripción de una época pretérita que nunca existió. Sin embargo eso no bastó para convertir a "Conan" en un fenómeno de masas.

El padre de la criatura

Roy Thomas es el tercero de los nombres a los que nos estamos refiriendo, y ya para empezar diré que tampoco su trabajo es el "culpable" de lo celebre de este comic. Thomas ha sido el principal motor de los tebeos del bárbaro, ya sea como guionista o como editor, y por tanto pieza importante en su exito; pero no la principal. Sus guiones para "Conan" no se apartan demasiado del resto de su producción, presentando historias más o menos amenas, más o menos bien contadas, pero cuyo principal defecto estriba en unos textos de apoyo absolutamente insufribles, que obligan muchas veces a olvidarse de ellos y "leer" tan sólo diálogos y dibujos.

Sus historias en "Conan" responden a una serie de modelos que se van repitiendo cambiando solo figurantes y decorados; por ejemplo:

- Conan vagabundea /Encuentra chica/Machaca monstruo /Machaca brujo / Se va con la femina y/o tesoro.
- Conan con sus camaradas-subordinados/ Les machacan/Conan prisionero/Conan se libera solo sin ayuda de sus torpes camaradas-subordinados que, con suerte, pueden ser liberados por él (esto último opcional).

Sus continuadores en la serie no se apartan de estos modelos generales, si bien muestran menos tendencia a realizar adaptaciones de Howard. Probablemente las únicas excepciones, en lo que se refiere a guionistas que hayan trabajado de forma continuada, sean:

- James Owsley, que durante sus etapas en las colecciones en formato comic-book ("Conan el bárbaro" y "Conan Rey"), realizó un trabajo con un inaudito protagonismo coral en el que los personajes secundarios usurpaban el protagonismo al mismísimo Conan.

Lógicamente la cosa no prosperó.

- Chuck Dixon, que realizó una aproximación realista que respetando la esencia del personaje, chocaba directamente con los arquetipos "conianos" hasta destruirlos; diseccionando al personaje hasta convertirlo en un profesional de la supervivencia, de manera que tras alguno de sus episodios ni siquiera el mas recalcitrante de sus fans querría identificarse con el bárbaro. Toda la "caballerosidad al estilo bárbaro", la camaradería y demás elementos del "bárbaro-de-torva-mirada-pero-corazón-de-oro" son pulverizados. Para el Conan de Dixon solo eres bueno en la medida en que puedas ayudar a llenar su bolsa o saciar sus apetitos. Si no, estas muerto. Ni que decir hay que a los fans del cimerio, incluido el Profesor Osuya, la cosa no les agradaba demasiado.

Como decimos, desde este punto de vista del tratamiento del personaje el resto de continuadores, salvo alguna cosa esporádica de Jim DeMatteis o Gerry Conway, no se aparta del modelo de Thomas. Por lo tanto, y en sentido estricto, "la vuelta" de Roy Thomas que junto a la de Buscema hace unos años se "vendió" como el gran rebulsivo para las colecciones del babaro no fue tal, porque "su Conan" es el que se siguió realizando aunque él no firmase los

Conan, restos de batalla y una bella chica. Realizado por su ya mítico dibujante J. Buscema

guiones.

Fuera de la maniobra comercial, la aportación del regreso de Thomas se mostró insuficiente. El " padre" del cimerio intentó una vuelta atrás en las historias, para ello por un lado fueron "rellenandose" huecos en el pasado del personaje y por otro se desempolvaron montones de personajes secundarios. La cosa no funcionó por varios motivos, pero sobre todo porque el exito de "Conan" se debe a la fascinación que genera el protagonista en sus fans, y por tanto intentar que se recuerden tramas secundarias que datan de hace 15 años, o "enganchar" con los personajes secundarios es como pretender que los burros vuelen. Máxime si tenemos en cuenta que Thomas contradiciendo lo que anteriormente solía realizar, empezó a desarrollar historias largas, algunas de nueve o diez episodios, lo que teniendo en cuenta que dentro de los lectores de las colecciones del bárbaro (sobre todo los de "La espada salvaje") prevalece el gusto por el "aquí te pillo, aquí te mato", era la jugada perfecta para "irse al hoyo".

Buscema, o el legado del bárbaro

Llegamos ahora al nombre clave de la lista. John Buscema es el dibujante que se puede considerar como el heredero directo de Jack kirby, no solo por sus cualidades como historietista, sino por ser de los pocos que han conseguido que gracias su labor una serie de colecciones o personajes perduren en el tiempo (más de veinticinco años en el caso de "Conan"). Buscema es la verdadera clave del exito del bárbaro cimerio, y lo es porque su estilo y capacidades como dibujante personalizan aquello que constituye el atractivo real de estas colecciones. Su dibujo lleno de vigor, de fuerza, de movimiento, con una agilidad y una dinámica narrativa inigualables en secuencias de acción, trasmite perfectamente aquello que transciende y empapa al fan: la estética de lo épico.

No son unas situaciones gratuitas o unos personajes vacíos lo que logra trasmitir esas sensaciones épicas o heroicas, lo es el envoltorio, el estilo de dibujo; lo es Buscema cuando dibuja a Conan espada en mano abriéndose paso entre docena y media de pictos. Los fans de "Conan" lo son principalmente por un desmesurado hedonismo. Es indudable que todo aquel que lee un tebeo (salvo algún degenerado que lo pueda hacer por otros motivos), lo hace porque obtiene un disfrute con ello; pero el caso de Conan es especial por la marcada identificación entre fan y personaje. El fan se mete dentro de la piel del bárbaro, y esa ausencia de algo tangible, fuera de aspectos formales, que sustente ese supuesto carácter heroico, facilita una identificación, generada en un primer momento por una recreación gráfica fuera de lo común.

Ningún fan se para a pensar porque Conan hace lo que hace, o con que fin. Una vez que eliminamos las causas y los efectos de las acciones solo quedan éstas, y así no existe responsabilidad alguna, con lo que se refuerza una "ilusión" de identificación en la que todo esta permitido pues no es necesario preocuparse de las repercusiones de los actos. El lector se proyecta dentro del taparrabos del bárbaro, pero solo estéticamente, pues no es posible la identificación real con un personaje del que se desconocen sus motivaciones o sentimientos.

Desde esta óptica resulta lógico que la marcha de Buscema

Conan por Alcatena

Conan inédito de Victor Barba

generase un paulatino decaimiento de las colecciones del bárbaro, ya que a pesar de la utilización de su mismo modelo gráfico, las capacidades de sus sucesores no estaban al mismo nivel (evidentemente no es lo mismo "proyectarse" sobre el Conan de Buscema que hacerlo sobre el de Ernie Chan).

¿Por qué el posterior regreso de Buscema no consiguió un relanzamiento como el que se esperaba? Aparte de la posible "fatiga" del modelo por uso excesivo, la solución a la incógnita la encontramos en la constatacion de que Buscema ya no es quien era. Su nuevo trabajo es más amanerado, sin esa vida y esa frescura de antaño. Realiza grandes viñetas en las que los personajes posan sin naturalidad, presentando además, algo casi impensable en este autor, problemas de rigidez. La dinámica narrativa tampoco está tan cuidada, evitándose todo tipo de angulaciones, con viñetas casi siempre con planos medios frontales, y con una sencuenciación vulgar si tenemos en cuenta la categoría de quien la está realizando. A tenor de todo ello el resultado no podía ser otro.

Imaginería, fantasía, épica y otras "barbaridades"

Al igual que con los nombres propios existen una serie de sustantivos que constituyen equívoco lugar común en los escritos sobre Conan. Las palabras "fantasía" o "fantasía-heroica" serían las primeras, y suelen salir a colación a la hora de calificar las bondades de estas colecciones. En realidad el componente fantástico en "Conan" es muy pobre, limitándose al brujo de turno, su monstruo particular y poco más. No existe el más mínimo componente de originalidad en creación de elementos o tratamiento de otros ya creados.

En cuanto al componente heroico, que se podría aducir que por su importancia se sobrepone al fantástico (y así justificar lo pobre de aquel), tampoco existe; y el pretender conferir carácter épico a un producto cuyo desarrollo en el noventa por ciento de los casos consiste en la descripción de un comportamiento hormonal, raya la oligofrenia.

La tercera de las palabras clave sería "imaginería", sustantivo multiuso que como los Spray "vale para cualquier tipo de superficie", y que nadie suele molestarse en explicar su significado exacto. Si por imaginería se entiende la descripción de una serie de elementos de ambientación, con relación con cuestiones mágico-religiosas, parece casi innecesario decir que en "Conan", al menos en la "versión oficial", brilla por su ausencia: tal vez existiese un atisbo de ello en el trabajo de Barry Smith (y a ultima hora en el de Alcatena), pero como ya vimos aquel modelo no prosperó y además, con toda seguridad, ese camino no hubiese convertido a "Conan" en lo que llegó a ser a nivel de popularidad.

Para terminar, el último vocablo común sería el de Fascismo o similar. Habitualmente se han calificado las historias de Conan, y al propio personaje, como ideológicamente peligrosos. Lo cierto es que para que un adjetivo como fascista tenga significado debe acompañar a un sustantivo, regla de oro que aquí no se da porque dificilmente se puede calificar a Conan como "personaje" o sus andanzas como "historias", ninguno de los dos tiene entidad suficiente para ello; y el intentar calificarlos es en realidad tan gratuito como intentar definir lo que no existe.

LOS OUTSIDERS

ANGEL MEDINA

El presente texto responde a una idea que tuve hace un par de años acerca de la realización de un articulo sobre una serie de dibujantes de comic-books cuyo trabajo, por una razón u otra, no estaba teniendo la resonancia que su calidad merecía. Ahora he retomado la idea porque en la actualidad están apareciendo en nuestro país una serie de trabajos que confirman que las previsiones sobre aquella serie de autores eran acertadas; y aun a pesar de ello siguen en un segundo plano, eclipsados por una parte por el trabajo de las "Vacas Sagradas" (Byrne, Pérez, Simonson o Miller) y por otra por el de los "Nuevos Dioses" (Lee, Mignola, Keown o Quesada). He decidido también cambiar el formato convirtiéndolo en una especie de sección, ante el aluvión de nombres que se estaban uniendo a la lista (Badger, McMannus, Sale, Lyle, Grummett, Warner...) que hacia casi inviable la realización en forma de articulo y además para facilitar la posibilidad de no ceñirse sólo al comic-book y tratar todo tipo de autores de tebeos.

Supongo que habrá quien termine opinando (si no en ésta, en futuras entregas) que esta sección debería llamarse algo así como "Apología de la vulgaridad" o "el Evangelio del mediocre". A estas alturas no creo que sea necesario decir que la calidad de un producto y su aceptación popular no son cuestiones que vayan univocamente unidas y, por tanto, puede ser peligroso hacer pontificaciones sobre una en función de la otra. No se pretende aquí ser único poseedor de ninguna verdad, ni iluminar a nadie, simplemente se rata de mostrar la existencia de otros productos, ante esa tendencia de la gente que escribe sobre tebeos a tratar sistemáticamente los mismos temas, de la misma manera

He decidido comenzar por Angel Medina por ser éste de todos los autores que tengo en mente, el que más me gusta, a la par que el más ignorado. Medina se dio a conocer en nuestro país con un anual de "El increíble Hulk" (nada se sabia de él por aquel entonces aparte del hecho de que era el dibujante que Jim Starlin había elegido para que junto a Peter David continuase la serie "Dreadstar"), en el que se nos presentaba un dibujo especialmente destacable en el apartado expresivo, estéticamente atractivo, funcional en los apartados dinámico y narrativo y en el que el elemento que más sobresalía era la elección del encuadre, con toda una gama de angulaciones que convertían al producto en algo más que inusual, sobre todo en un autor desconocido.

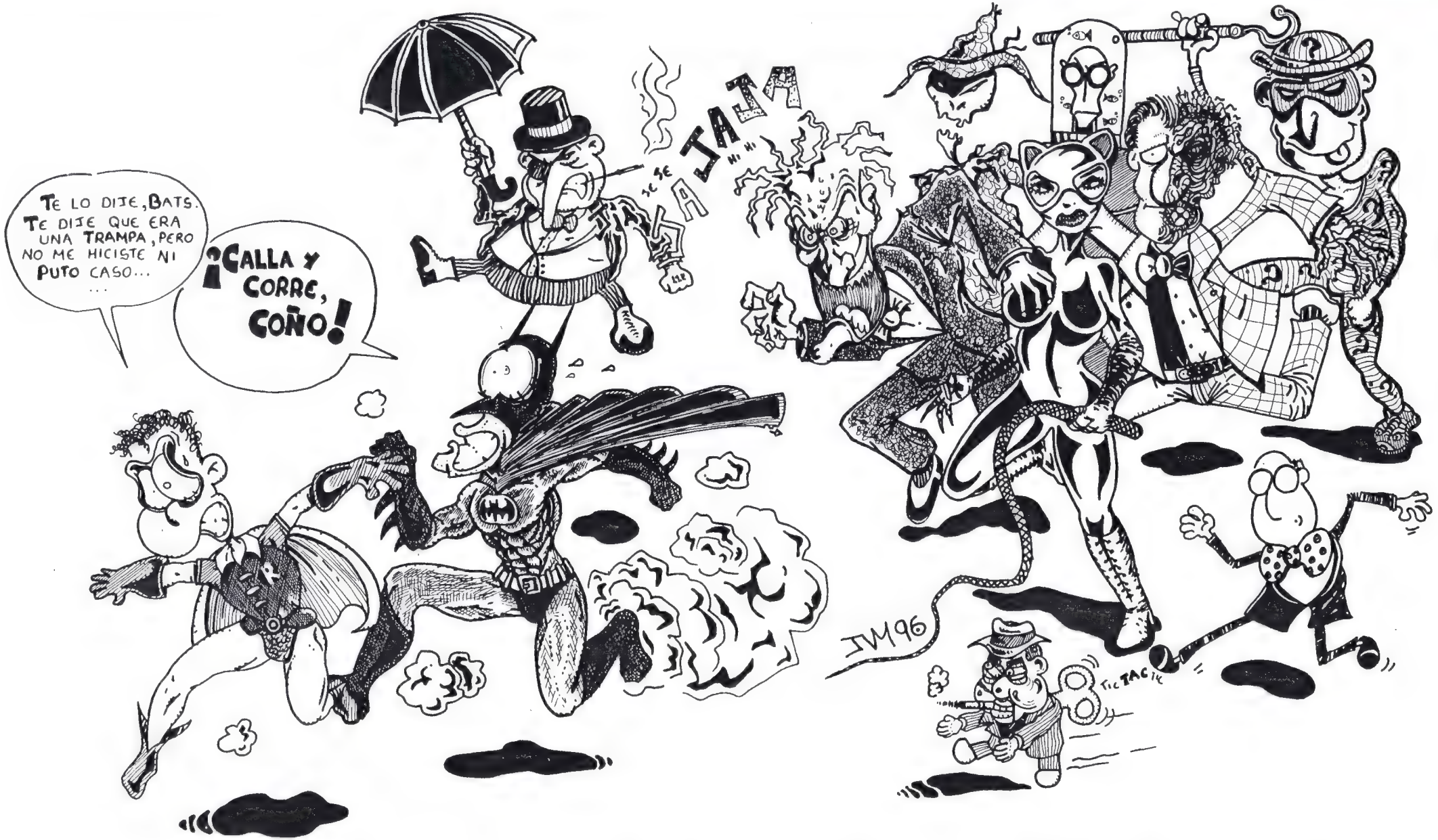
Nada se volvió a saber de él hasta la aparición de "Warlock y la guardia del infinito", colección de la que fue el primer dibujante regular, hecho del que aparentemente nadie pareció enterarse. En los doce episodios que realizó, encontramos un conjunto desigual, en función, tanto del entintador asignado a cada uno (algunos no demasiado adecuados para su estilo), como de la propia evolución del dibujante que, manteniendo las peculiaridades de estilo que aparecían en el anual de "Hulk", avanza por una parte hacia una mayor dinamización de la narrativa (palpable en el episodio en el que se enfrentan los "dos" Thanos o en el que Gamora lo hace a su vez con el ejército de las Naciones Unidas) y por otra hacia una simplicidad de trazo (mayor en los últimos episodios que realizó para la serie).

Resumiendo, al final de su trabajo en "Warlock" nos encontramos con un Angel Medina que presumiblemente se ha librado de dos "corsés": el primero narrativo, al imprimir un mayor dinamismo al conjunto (dibujo y montaje) y el segundo expresivo, pues el "limpiar" el dibujo de

elementos "no necesarios" debería conllevar una mayor expresividad. La única duda en ese momento estribaba en saber si en este segundo punto Medina había salido, como en el primer caso, victorioso, hecho que podría no estar claro a tenor de sus episodios finales. La llegada de "Blackwulf" ha servido para despejar la incógnita. Medina vuelve a realizar aquí un trabajo más ornamentado, pero esa exploración de los elementos esenciales le permite resaltar mejor aquello que debe destacar más en cada ocasión, evitando una excesiva "uniformidad" visual de la viñeta que era uno de los defectos de sus trabajos iniciales.

"Blackwulf" representa la consagración definitiva de Angel Medina como historietista, más que por un significativo ascenso de la calidad frente a "Warlock", por ser un trabajo más redondo, en donde ya aparece una uniformidad de estilo definitiva; sin que posteriores trabajos en "Spiderman", "Vanguard" o "Vengadores", y en espera de su etapa de "Hulk", se aparten de ese modelo. Para terminar quisiera recomendar la obra "Blackwulf", pero no solo como acercamiento, para quien no lo conozca, a uno de los mejores dibujantes del panorama actual, si no por ser una de las obras, tanto a nivel de guión como de dibujo, más frescas, divertidas y de mayor calidad de las editadas durante el último año.

Norman Fernandez


TE LO DIJE, BATS. TE DIJE QUE ERA UNA TRAMPA, PERO NO ME HICISTE NI PUTO CASO...
...
¡CALLA Y CORRE, COÑO!
JAJAJA
JM96
TIC TAC

Jorge Vidal

EL ANGEL VENGADOR PASEA POR EL PAPEL

La serie **"The Spectre"** representa un caso curioso dentro de la actual producción de DC. Por un lado nos encontramos ante uno de los tebeos más personales y heterodoxos que produce alguna de las "majors", pero que, en contra de lo que podría pensarse, no está encuadrado en la linea "Vértigo", perteneciendo al denominado "universo superheroico" de la editorial. Constituye además un caso en el que parece ser que publico y crítica estan de acuerdo, aun a pesar de que no era un proyecto con muchos visos de obtener el respaldo que ha conseguido (hasta su mera supervivencia se podría considerar un exito). De antemano nos presentaba un personaje, que si bien siempre ha tenido un especial atractivo, nunca habia llegado a cuajar como serie regular. Por si no fuera poco, tanto el tono lugubre y cutre, como el dibujo de Ton Mandrake, más bien poco ortodoxo y bastante alejado en estética de los estilos de moda, no parecían ir a ayudar demasiado. Por último existía un obstaculo adicional pues, si como decimos se trata de una serie con fuerte caracter unico y personal y eso podia constuir un elemento diferenciador que resultara atrayente para el lector, el tener que respetar la "continuidad" del "universo DC" podía imposibilitar la potenciación de esa baza de la originalidad.

¿Cual es la razón de este "exito" inesperado? La respuesta habría que buscarla en la profesionalidad y el "buen hacer" de sus autores, **John Ostrander** y **Tom Mandrake**, que salvando todos los hipoteticos obstaculos iniciales, nos estan obsequiando con una de esas series que surgen de vez en cuando que nos devuelve el verdadero placer de leer tebeos.

Portada a cargo de Tom Mandrake para el número 1 de la nueva serie de Spectre. ¿No es una auténtica gozada?

John Ostrander

Antes de comenzar el análisis de la obra en sí misma, debería realizarse una pequeña semblanza sobre sus autores. No me extenderé demasiado en el caso de John Ostrander por ser este un autor con entidad suficiente como para merecer un articulo en exclusiva (a realizar en un futuro no muy lejano, espero). Se trata de un guionista veterano, en cuyo haber se encuentran algunas de las series más importantes de los últimos años. La primera de ellas, "Grimjack", constituye su lanzamiento y el de su dibujante inicial, Timothy Truman, al estrellato. "Grimjack" representó en su dia todo un fenomeno, y su importancia se dejó notar mediante la influencia en posteriores trabajos (el último de ellos la serie "Ravage 2099" en su etapa inicial), e incluso se le puede considerar como el antecente de la celebre "moda" de los "heroes oscuros" cuya degeneración todavía estamos padeciendo.

Ostrander es tambien el responsable de unas cuantas series que destacan sobre todo en el apartado conceptual pero que algunas veces no conseguen desarrollar todo su potencial, como "Escuadron Suicida", "Legends", "Manhunter", "Firestorm", "New America", "Armagedon: Inferno", "Wastedland", "Magnus Robot Fighter", "Rai and the Future Force" o "Eternal Warrior". En la actualidad, y afortunadamente para los seguidores de los "mutantes" y del Punisher, ha comenzado a colaborar más asiduamente con "Marvel" ("Bishop", "X-Man" y la nueva serie del Punisher). Existen otros dos trabajos de Ostrander en los que convendría detenerse un poco más: los relacionados con Batman y "Hawkworld". Con respecto a los primeros se pueden destacar por su originalidad en el planteamiento, tanto en la línea argumental "El demonio interior" (uno de los mejores trabajos, junto con los de Peter Milligan, del "Batman" post-Miller y pre-Dixon), como en las dos miniseries "Batman: Gotham nights" (historias sobre el efecto de la figura de Batman en la gente normal)o en el one-shot "Batman: Seduction of the Gun" (una historia sobre la fascinación de los norteamericanos por las armas de

Spectre por Tom Mandrake

EL ANGEL VENGADOR PASEA POR EL PAPEL

Escena del nº1 por Tom Mandrake

fuego, centrada en el caso de los menores).

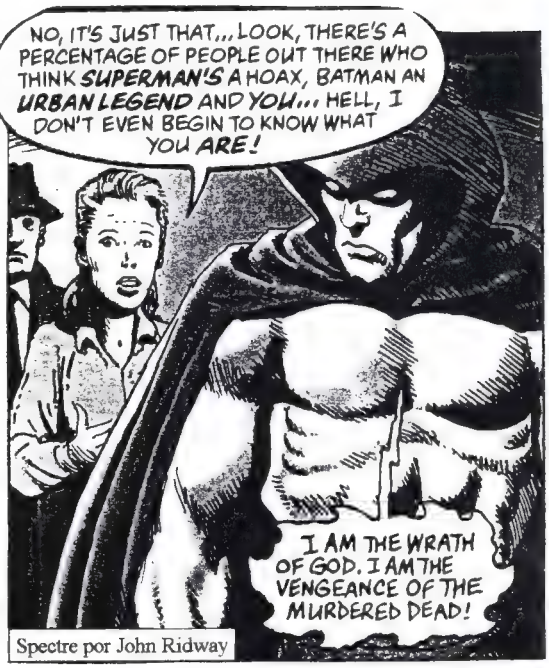
Por lo que respecta a "Hawkworld", Ostrander comenzó colaborando con su camarada Tim Truman en la colección regular que continuaba la celebre miniserie de éste, hasta que a partir del número nueve pasó a encargarse en solitario del guión. La serie destacó sobre todo por su tono, que fue definido como cercano al de la serie televisiva "Hill Street Blues", al menos en sus episodios iniciales. Posteriormente fue derivando hacia un "oscurecimiento" y "endurecimiento" tanto de ese tono como del caracter de los protagonistas, que terminó en la cancelación de la colección (para la que Trumant regresó como dibujante en los tres últimos episodios) y la posterior creación de una nueva, "Hawkman", que Ostrander abandonaría en el sexto número.

Tom Mandrake

Tambien nos encontramos aquí con un autor ya veterano, que ha centrado su carrera principalmente en DC, editorial en la que ha colaborado en infinidad de colecciones. No es "The Spectre" su primera colaboración con Ostrander, habiendo trabajado juntos en "Firestorm", "Armagedon: Inferno" e incluso ya anteriormente en "Grimjack". Mandrake es un dibujante con un estilo muy personal, estéticamente poco atractivo al primer vistazo (aunque la opinión puede cambiar si se le observa con más detenimiento). Se le podría considerar más un heredero de los dibujantes de las colecciones de terror de la EC, que de la tradición superheroica surgida a partir de Kirby. Todo ello motiva que no sea un autor demasiado idolatrtado, ni demasiado conocido por las nuevas generaciones de aficionados.

Pero independientemente de las cualidades comunes a sus obras, el trabajo llevado a cabo en "The Spectre" representa un salto cualitativo asombroso. ¿A que se puede achacar esta espectacular mejora? Pues aparte del lógico proceso de maduración como dibujante, se debe a que ha encontrado una colección que se ajusta perfectamente a sus cualidades como historietista. Mandrake, en parte gracias a su particular estilo de dibujo y a su dominio de la expresión, demuestra una especial capacidad para recrear una atmosfera tetrica, densa y lugubre que va envolviendo todo el relato y que es una de las principales cualidades diferenciadoras de la serie.

Eso no quiere decir que aquellas partes del relato con secuencias de acción esten peor resueltas: precisamente otra de las cualidades de Mandrake es su capacidad para dinamizar la acción (ver su episodio de "Ninjak"), tanto a traves del dibujo en sí mismo, con una especial utilización de las lineas cineticas, como del montaje, con una secuenciación muy dinamica y una planificación de la página más original en esas partes, que se contrapone con otra más monotona (buscando la creación de atmosfera de la que hablabamos antes) en aquellas secuencias más dialogadas.


NO, IT'S JUST THAT... LOOK, THERE'S A PERCENTAGE OF PEOPLE OUT THERE WHO THINK SUPERMAN'S A HOAX, BATMAN AN URBAN LEGEND AND YOU... HELL, I DON'T EVEN BEGIN TO KNOW WHAT YOU ARE!
I AM THE WRATH OF GOD. I AM THE VENGEANCE OF THE MURDERED DEAD!
Spectre por John Ridway

Spectre

Centrandonos ya en lo que es la serie propiamente dicha, ésta se desarrolla en la actualidad y nos muestra a su inicio a un Jim Corrigan cansado por los cincuenta años trascurridos desde su muerte y posterior "resurección" bajo el manto de Spectre. La relación que éste establece con una asintente social llamada Amy Beitermann (que resulta ser seropositiva, detalle que no conviene olvidar como veremos más adelante) sirve a los autores para mostrar el origen del personaje a la vez que ella lo va descubriendo.

El primer año de publicación desarrolla preferentemente historias de corte policiaco en las que aparecen elementos de tipo sobrenatural y que

Spectre por Tom Mandrake

trascurren en escenarios urbanos; así por ejemplo asistimos a como Spectre para resolver el secuestro de un niño al que tienen escondido enterrado vivo, debe viajar hasta el Infierno para preguntar su localización a los secuestradores fallecidos en un accidente de trafico cuando volvían de recoger el rescate (nº5).

Toda la parte final de esos primeros doce números esta centrada en una linea argumental, que en realidad ya comienza en el episodio inicial, sobre un "serial killer" que se dedica a matar mujeres seropositivas; en concreto en los esfuerzos tanto de Spectre como de un teniente de policia (Nate Kane) amigo de Amy, para encontrar al asesino una vez que éste escoge a la propia Amy como victima. Para ello Spectre intentará el camino inverso al tomado en el caso del niño secuestrado, y así se dirigirá al Cielo para intentar revelar la identidad del asesino a traves del testimonio de un sacerdote victima ocasional de aquel. La misión resultará un fracaso cuando se le impide la entrada en el cielo por no haber terminado de cumplir la misión para la que fue creado (combatir y comprender el mal). El resultado será el de un enfrentamiento entre Spectre y el Arcangel Miguel, desarrollado en una secuencia espectacular que constituye uno de los puntos culminantes del trabajo de Mandrake en la serie (nº 10).

El segundo año de publicación se podría definir, desde el punto de vista de la temática, como una exploración de la entidad conocida como "Spectre". El protagonista, afectado por el desenlace del asunto del asesino en serie, ve aumentadas las dudas sobre su propia naturaleza que las visitas a Cielo e Infierno, y sobre todo su relación con Amy, habian generado. Comienza a preguntarse si alguien con tan inmesos poderes debe dedicarse a perseguir asesinos o violadores, o debe buscar soluciones más drasticas o definitivas. Ello le llevará a detener una guerra civil desarrollada en un país centroeuropeo, arrasando la nación entera para ello, tras lo que se planteará que, debido a lo enrraigado que esta "el mal" en el hombre, tal vez sea el momento de que llegue el "juicio final", siendo él su emisario (nº13).

Spectre por John Ridway

Poco a poco vamos asistiendo a un progresivo enloquecimiento del personaje; comportamiento que dara lugar a que un variopinto grupo de personajes, reclutado por el Phantom Stranger y formado por éste, Dr Fate, Demon, Zatanna, un mago judio y un sacerdote cristiano (Constantine no se encontraba en condiciones fisicas muy adecuadas cuando fueron a reclutarlo), intente detenerlo. Desgraciadamente la intervención de Eclipso impedirá el exito de la misión. Finalmente, y coincidiendo con el croos-over con "Zero Hour", Spectre será detenido y vuelto a la ¿cordura? por cierto superheroe paradigma del defensor del bien (o del sistema) que utilizará para ello una lanza mágica; precisamente aquella que utilizó Hitler en su dia para enfrentarse a la "Sociedad de la Justicia" (nº 22).

Una buena parte de esta linea argumental que ocupa el segundo año de la serie esta realizada por dibujantes invitados que sustituyen ocasionalmente a Mandrake. De todos ellos el que mejor resultado consigue, es John Ridway; autor celebre por su trabajo en el comienzo de la serie "Hellblazer" y que suele ser encargado habitual de dar un descanso a Mandrake.

Posteriomente la serie no se aparta demasiado de estos parametros que estamos tratando. Los de los primeros episodios, referidos al desarrollo de historias con referencias al genero policiaco y su mezcla con elementos fantasticos o "de terror", siguen vigentes merced a la colaboración que entabla con el Teniente Kane (no hay que olvidar que Jim Corrigan es, o era, policia).

En cuanto a la exploración del personaje, Ostrander y Mandrake siguen en ella y así encontramos episodios como los del cross-over "Underworld" en los que podemos asistir a la separación de Jim Corrigan y Spectre, o

Spectre por Tom Mandrake

el primer anual que es un "año uno" que narra el proceso por el que Corrigan tras resucitar toma conciencia de su nueva naturaleza.

El comienzo del cuarto año de publicacion coincide tambien con el arranque de una nueva linea argumental denominada "The haunting of America", que presenta como eslogan promocional la significativa pregunta "¿Quien mató al Sueño Americano?".

"The Spectre"

Pero fuera ya de lo que es el análisis argumental de la serie queda por responder la cuestión primordial, ¿A que se debe la aceptación que esta teniendo la colección? ¿Cuales son los aspectos claves del exito? La respuesta habría que buscarla en dos direcciones:

En primer lugar la obra, como muchos de los trabajos de Ostrander, presenta una narración sin concesiones, con una inusual (no tanto ultimamente) crudeza a la hora de tratar determinadas situaciones o acontecimientos. Spectre es un personaje al que preocupan poco aspectos como la reinserción social o similares ("la culpabilidad es la culpabilidad no existen grados"), y como ejemplo ilustrativo esta aquella

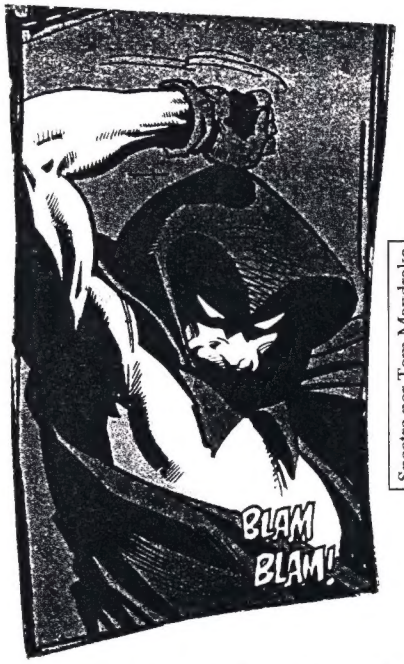
EL ANGEL VENGADOR PASEA POR EL PAPEL

situación en la que ante los ruegos de Amy, Spectre no se carga directamente a los individuos que les acababan de asaltar, sino que les convierte en ratas (nº3).

Esta narración llamemosle "de linea dura" representa un elemento claramente impactante que contribuye a captar la atención inicial del lector, y resulta maximizada por el trabajo de Mandrake que en todas las situaciones emocionalmente más elevadas muestra su mejor faceta; sobre todo en el apartado creativo, en el que consigue explotar todo el potencial que la naturaleza no fisica de la entidad conocida como Spectre y sus inmesos poderes, le brindan.

El segundo elemento, y el más importante, para explicar el resultado obtenido por la serie, sería el tono narrativo; el ambiente o atmosfera que envuelve las historias. Como acabamos de ver, ya tenemos la atención del lector, pero ahora viene la parte más dificil que es mantenerla, o incluso aumentarla. Evidentemente los elementos que acabamos de tratar, aquellos que la generaron, no sirven por si solos para mantener esa atención por parte del publico; y por desgracia abundan los ejemplos en esa dirección (lease "Punisher", "Lobezno", "Azrael" ...etc).

Spectre y el Flash de la Golden Age unidos contra el mal segun John Ridway



Spectre por Tom Mandrake

Lo que realmente convierte esta colección en especial es, como digo, su tono narrativo unico y especial, su espiritu, que podriamos definir, salvando las distancias y para que se entienda mejor, como similar al de "la cosa del pantano" de Moore, Bissette y Thotleben. En el fondo las sagas "The haunting of America" y "American Ghotic" resultan ser descarnadas exploraciónes de la nación americana, la primera a traves de sus historia y la segunda a traves de lo que se ha dado en llamar "America profunda".

Antes de terminar existe un último elemento a destacar dentro de la serie que no convendría olvidar: me estoy refiriendo a las portadas. Es ya norma habitual que DC ponga un especial cuidado en las cubiertas de sus tebeos (este es un apartado en el que va muy por delante de su gran competidora), y la colección "The Spectre", está lejos de constituir una excepción. Nombres como Truman, Wagner, Berenton, Sienkiewicz, Ross o el propio Mandrake han aparecido firmando la carátula inicial de este tebeo. Pero independientemente de los nombres propios, existen dos constantes a destacar en dichas portadas. Por un lado su estilo, que alejado tanto de lo que podría denominarse como el típico "superheroico", como del tipo ilustración "moderna" (dicho sea sin animo peyorativo) propio de la línea "Vértigo", podríamos denominar como "realista sucio", muy similar en realidad al estilo de dibujo de Tom Mandrake.

El otro elemento a destacar sería el componente conceptual de las cubiertas. Habitualmente se suele caer en el error de juzgar la calidad de una portada por parámetros exclusivamente estéticos; una portada no es exactamente lo mismo que una ilustración, eso el algo que no conviene olvidar. Una portada tiene una función clara y especifica, y desde ese punto de vista es muy importante ese apartado conceptual. La serie "The Spectre" nos ofrece toda una gama de cubiertas muy interesantes en este aspecto, motivado por el hecho de que, como sucede con el dibujo, esa cualidad de Spectre de entidad no fisica, da un margen de maniobra muy amplio para la representación de diferentes conceptos.

Resumiendo y reiterando, "The Spectre" es una de los mejores productos que DC está produciendo en estos momentos. Soy consciente de que "Ediciones Zinco" no está atravesando por su mejor momento precisamente, pero sería importante que pudiese realizar un esfuerzo y consiguiera ofrecer al publico español al menos el tomo recopilatorio de los cuatro episodios iniciales, que recrean el origen del personaje, para que así se pudiera dar a conocer en nuestro país.

Portada del nº 37 a cargo de Tom Mandrake, que podría ser claro ejemplo del "juego de conceptos" y de la calidad constantes en todas.

Norman Fernández

DENTRO DE LA PANTALLA

¿Qué no os habéis pasado por el 34º Festival de Cine de Gijón? Pues aparte de la sección oficial y de interesantes ciclos como el homenaje a Aldrich,os habéis perdido alguna rareza relacionada con el mundo del comic. A saber, un corto de animación basado en "Hate" de Peter Bagge, los seis primeros episodios de una serie de TV escrita por Neil Gaiman o el estreno de "The Phantom: El Hombre Enmascarado". Mientras rayáis el suelo con los dientes, leeros las noticias:

BATMAN Y ROBIN: El pasado Septiembre comenzó el rodaje de la nueva película del Hombre Murciélago. En palabras de su director, Joel Schumacher: "*Será como un frío día en el infierno para Batman y Robin*".

Como ya sabréis los lectores de esta "humilde" sección, el film contará con George Clooney como Batman, Arnold Schwarzenegger como Mr. Freeze, Chris O´Donnell como Robin, Uma Thurman como Poison Ivy, y Alicia Silverstone como Batgirl.

Fue emitida una premier con los diseños para el film en la pasada convención de San Diego y ya se han publicado las primeras fotos del rodaje. Así, el Bat-traje de Clooney recordará al que llevaba Val Kilmer al final de "Batman Forever". El nuevo diseño con motivos en rojo y negro del traje de Robin está en la línea del personaje Nightwing, con un emblema en el pecho que es el que aparece sobre el de Batman en el logo del film. Mientras, el traje de Batgirl será una mezcla del de Batman y el de Catwoman y lucirá pezones como el Dúo Dinámico en el anterior film.

Habrá también un nuevo Batmovil (hay que renovar los juguetitos) y Robin conducirá su propio coche, el Redbird. Una ampliada Batcueva les albergará.

Con Mr. Freeze como villano, habrá nuevos elementos relacionados con el frío, el hielo y la nieve. Schumacher promete una persecución automovilística en lo alto de los tejados y una Gotham City "*como nunca se ha visto*".

Habrá más acción que en ningún otro Batman (los que preferíamos la introspección del Batman de Burton lo lamentaremos) lo que podría contribuir al agotamiento de Clooney. ¿ Por que? porque el actor rueda de lunes a jueves "Urgencias" y el resto de la semana "Batman y Robin" en jornada intensiva. Encima tiene el valor de declarar que lo mejor del film será "machacar" a Schwarzie.

Si la acción será importante, también lo será el erotismo (light, of course). Schumacher definió la Poison Ivy de Thurman diciendo: "*Su fuerza está en su poder de seducción. Si la besas estas muerto*".

Naturalmente, uno de los miembros del Dúo Dinámico lo intentará. La Thurman no está para menos a pesar de que las "novias oficiales" no son "moco de pavo".

Batgirl será la chica de Robin, pero no será Barbara Gordon, sino la ahijada de Alfred (Michael Gough de nuevo). La super top-model Elle Mc Pherson será Julie Madison la novia de Bruce Wayne.

Mr. Freeze (que parece escapado de un circo) tampoco estará solo, la también top-model Vendela será la esposa del villano y Vivica Fox (Independence Day) su ayudante.

Aunque no está confirmado, puede que un villano en la línea de Bone sea el guardaespaldas de Ivy.

Con tanta belleza parece como si Akiva Goldsman (guionista del film) quisiera desterrar los rumores sobre la posible homosexualidad de los protagonistas.

En breve podremos disfrutar de la nueva película de Batman, como siempre con un gran reparto, con gran espectación, y con un nuevo Wayne.

FANTASTIC FOUR: El proyecto producido por Roger Corman (ver "Dentro de la Viñeta" Nº0) parece condenado a su ostracismo. Chris Columbus (que ya escribió el guión de la versión anime de "Little Nemo") dirigirá la adaptación de "The World Greatest Comic Magazine" con guión de Michael France ("Máximo Riesgo", "Goldeneye").

DENTRO DE LA PANTALLA

HULK: El Goliat verde recoge el testigo de las exitosas series de animación sobre personajes Marvel.

¿Que tiene Hulk que no tengan Spiderman o X-Men? Para el coordinador de guionistas Greg Johnson: "*las historias serán grandes o pequeñas, pero tendrán más sentimiento de lo que se espera en un show de Hulk*".

Inspirándose en la línea argumental que John Byrne desarrollara alrededor del nº315 de la colección, será una historia estilo "Dr. Jekyl y Mr. Hyde".

Un aventurero Bruce Banner (definido como un intelectual al estilo de Indiana Jones) recorrerá América buscando una cura para su maldición. Para empeorar las cosas, deberá enfrentarse al líder que opina que la fuerza ganma de Hulk es el mejor complemento para su inteligencia; y a los Hulk Busters dirigidos por el General "Thunderbolt Ross" (el padre de la mujer que ama).

Como en las otras series, el doblaje se ha cuidado al máximo. Lou Ferrigno, que ya interpretó a Hulk en los telefims de los setenta, volverá a hacerlo. Para los que se pregunten porqué Ferrigno sólo gruñía en la serie, debo decir que no (sólo) se debe a su baja calidad interpretativa sino a que es sordo y tiene problemas de habla.

Otras voces conocidas son las de Luke Perry ("Sensación de vivir") como Rick Jones y el omnipresente Mark Hammil (Jocker en "Batman: The Animated Series" y El Duende en "Spiderman") como Gárgola, el grotesco asistente del Líder.

¡¡¡ Tia Carrere como Shi !!!. No somos dignos, señor.

MANDRAKE: Aunque no se puede decir que "The Phantom" haya sido un éxito, otro personaje de Lee Falk será llevado a la pantalla grande. El "mago moderno" protagonizará una producción Disney en imagen real.

SHI: Tia Carrere ("Wayne´s world", "Mentiras arriesgadas") sería según Bill Tucci la perfecta Shi. Carrere interpretará a la malvada hechicera en un próximo film de "Kull: El Conquistador". Kevin Sorbo ("Hercules") será el rey de la Atlántida en lo que -según comentó Roy Thomas en Gijón- iba a ser un guión para la tercera parte de Conan.

SPAWN: Más noticias sobre el film de imagen real que dirigirá Mark Dippe para New Line. El reparto será el siguiente: Michael Jai White como protagonista, John Leguizamo como Violator, D.B: Sweeny como Terry Fitzgerald. Bean Smith de Todd Mcfarlane Productions añadió que Martin Sheen podría ser Jason Wynn y que aparecerá Chapel ("Youngblood") pero será una mujer.

Crying Freeman por David Mtnez.

STEEL: Si Michael Jordan juega al basket con Bugs Bunny, Shaquille O´Neal será el superhéroe negro surgido en "El Reinado de los Superhombres". El reparto lo completan Judd Nelson (miembro del "Brat Pack" que apareció en "El Club de los Cinco") como el malvado fabricante de armas Nathaniel Burke. Anabeth Gich ("Nixon", "Wyatt Earp) como la Teniente Sparks, aliada de Steel. Los fans de las "blaxplotations" deben saber que Richard Roundtree, el único e inigualable "Shaft" será el mentor del protagonista.

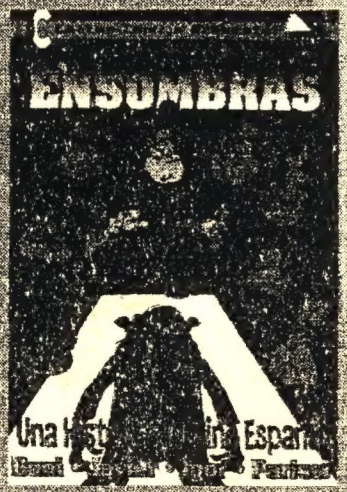
Dirigida por Kenneth Johson, "Steel" confirma que este verano la Warner apuesta por los superheroes.

SUPERMAN: Kevin Smith está reescribiendo el guión de la próxima película del Hombre de Acero. Parece ser que adaptará la historia de "La Muerte de Superman" y en el funeral aparecerán diversos héroes D.C.

Curiosamente, Smith vendió su colección de comics (a excepción de "Dark Night Returns" y "Watchmen") para financiar su primera película "Clercks", en la segunda "Mallrats", aparece Stan Lee (quien tiene todos los números para venir a Avilés en las próximas Jornadas de la villa) y en la que está rodando ahora "Chasing Army" los cameos de profesionales del comic son numerosos.

Como siempre, D.C. goza de mejor salud en pantalla que Marvel. El guión del proyecto sobre "X-Men" se está reescribiendo y lo del "Spiderman" de Cameron parece una tomadura de pelo. Fijaos si lleva ya tiempo que en un principio Michael Biehn ("Terminator", "Aliens") iba a ser Peter Parker y ahora el candidato más probable es Eduard Furlong ("T2: El juicio final"). A este paso cuando se ruede, Natalie Partman podrá ser Tía May.

CACTUS COMICS



ANSELMO ENSOMBRAS
Una historia del cine español. Por Borri Pérez, Igor Medio, Javier Rodriguez y Andrea Parisi.
Comicbook, portada color, interior b/n. 48 págs.
225 pta.

SBRINDOLÍN
Semana Negra de Gijón, Primeras Jornadas del Comic de Avilés, Cuentos de la Estrella Legumbre de Javier Olivares, Charla con George Pérez... etc.
48 págs.
250 pta.

LOVE GUN # 2
Guión y dibujos: Javier Rodriguez. Comicbook, 24 págs. Portada color, interior b/n. 225 pta.

CAMISETA LOVE GUN
Negra,
100% algodón,
cuellos y manga de color.
1500 pta.

PEDIDOS A: CACTUS COMICS c/ Manuel R. Álvarez, 3- 4º Dcha. 33213 Gijón